SUOMEN NOPEIN KONSOLILEHTI!

SUPER POWER

Numero 9 1996 • Hinta 25,-

SONY ▪ NINTENDO ▪ SEGA ▪ KOLIKKOPELIT

cRaSH BanDiCoot
Sony heittää asennetta peliin!

niGhTs - IntO dReAmS
Sonic Teamin uusin mestariteos!

sOvieT sTrike
Electronic Arts iskee takaisin!

WIPEOUT 2097

PS: Die Hard Trilogy • Formula 1 • Street Fighter Alpha 2
SATURN: Dark Saviour MEGA: Bugs Bunny • Micro Machines Military
N64: Top Gear Rally • Rev Limit • Wave Race 64 SNES: Lufia II

PAL.VKO 9645
96009
6 414887 689946
768994-9609

WEB DIRECT OY — Selvä Peli. Älä jarruta, tilaa heti!

NINTENDO 64

Valmistaudu kokemaan videopelien tulevaisuus. Nintendo 64 on maailman ensimmäinen oikeasti 64-bittinen videopeli, joka pystyy luomaan erittäin aidon ja uskomattoman hienon 3D-ympäristön. Nintendo 64 on täysin ylivoimainen muihin kotivideopeleihin verrattuna, joka mahdollistaa teknisesti entistä paremmat ja laajemmat pelit.

Erityisesti Nintendo 64 varten suunniteltu 64-bittinen Risc-prosessori mahdollistaa kaikki seuraavat ominaisuudet:

- Tri Linear Mip Map Interpolation
- Anti-Aliasing
- Unparalled memory speed
- Real-time 3D
- Real-time Z-buffering
- Meadiarisc architecture
- Wave table synthesis sound
- 32-bit color palette

Nintendo 64 2.995,-

Myymämme Nindento 64 -paketti sisältää itse laitteen, Super Mario 64-pelin, peliohjaimen, virtalähteen, scart-liitännän ja kuuden kuukauden takuun

Nintendo 64 Super Mario 64 **695,-**

Nintendo 64 Star Fox 64* **695,-**

Nintendo 64 Pilotwings 64 **695,-**

Nintendo 64 Star Wars: Shadow Of The Empire* **695,-**

Nintendo 64 Golden Eye* **695,-**

Nintendo 64 Pilot Wings **695,-**

Nintendo 64 Kirby's Air Ride* **695,-**

Nintendo 64 Super Mario Kart R* **695,-**

Super Nintendo

Illusion Of Time 199,-
Stunt Race FX 299,-
Killer Instinct 299,-
Super Mario World 2 399,-

Deep Space 9 (Syys)	399,-
Donkey Kong Country 3 (Loka)	449,-
Final Fight 3 (Syys)	429,-
ZF-Zero	199,-
Lost Vikings 2 (Elo)	429,-
Marvel (13.9)	349,-
Magamam X3 (Elo)	399,-
Olympic Summer Games	399,-
Pinocchio (Syys)	449,-
Secret Of Mana	249,-
Sim City	229,-
Super Mario All Stars + Mario World	329,-
Super Mario Kart	249,-
Worms (13.9)	349,-
Zelda 3	199,-

Megadrive

NHL '97 (Syys) 329,-
FIFA '97 (Syys) 329,-
Worms 329,-

Arcade Classics	199,-
Bugs Bunny (6.9)	329,-
Cut Throat Island	149,-
Deep Space 9 (Loka)	369,-
Disney Collection (13.9)	199,-
Dynamite Headdy	199,-
Mission Impossible	399,-
Mortal Kombat 3	399,-
Olympic Summer Games	349,-
Pocahontas(13.9)	329,-
Premier Manager	349,-
Sonic & Knuckles	229,-
Sonic Compilation	249,-
Theme Park	339,-

Sony PlayStation 1449,-

Nyt voit ostaa Sony PlayStation pelikonsolin huippuedullisesti.

Pakettiin sisältyy:
Sony PlayStation, peliohjain ja virtalähde. Laitteella on kuuden kuukauden takuu.
Huom! Myymämme laitteen mukana tulee Sonyn PAL-B-modulaattori, jolloin voit käyttää sitä kaikissa antenniliitännällä varustetuissa televisioissa.

- **32 bittinen RISC -prosessori**
- **16 MB RAM muistia**
- **8 MB V-RAM muistia**
- **4 MB ROM muistia**
- **4 MB muistia äänelle**
- **16,7 miljoonaa väriä.**

Tekninen tuki
P. 0600-9-2003
5,30/min+ppm

Sony PlayStation

Sony PlayStationin tarvikkeet:

8 Megan muistikortti Sonyyn 299,-
- 120 muistipaikkaa
- kahdeksan kertaa enemmän kuin tavallisessa kortissa.
- Täysin yhteensopiva kaikkien pelien kanssa, joissa on tallennusoptio.

Memory Disk Drive 599,-

- 3,5" levykettallennusjärjestelmä
- Liitetään suoraan PlayStationin muistikorttipaikkaan.
- Jopa 15 pelitallennusta yhdelle levykkeelle.
- Kaikista edullisin tapa tallentaa pelitilanteet Die Hard-pelaajille.

Action Replay 395,-

- Elä kauemmin, juokse nopeammin, hyppää korkeammalle.
- Satoja valmiita cheattejä viimeisimpiin huippupeleihin.
- 4 Megaa muistia pelitallennuksiin.
- Voit ostaa erillisen PC-linkin, jonka avulla sinusta voi tulla todellinen hakkeri.

Adidas Power Soccer	349,-
Alien Trilogy	349,-
Bubble Bobble (6.9)	349,-
Crash Bandicoot (Loka)	349,-
Dawn Of Darkness (Elo)	349,-
Destruction Dervy 2 (Syys)	349,-
Die Hart Trilogy (27.9)	349,-
Doom	349,-
Earthworm Jim 2 (6.9)	349,-
Fade To Black	369,-
F1 (6.9)	349,-
Fifa Soccer 96	259,-
Firo And Klawd (Elo)	349,-
Micro Machines 3 (Syys)	349,-
Mortal Kombat 1&2 (Marras)	349,-
Mortal Kombat 3	269,-
Need For Speed	349,-
Olympic Games	349,-
Olympic Soccer	349,-
Panzer General	349,-
Project Commando (Syys)	349,-
Resident Evil	349,-
Return To Zork	369,-
Shadow The Hornet Rat (Elo)	329,-
Space Hulk VOTBA	349,-
Time Commando (30.8)	349,-
Tunnel B 1 (27.9)	349,-
Top Gun Syys)	349,-
Wipeout 2097 (Syys)	349,-

Tässä vain pieni osa valikoimaamme! Oman maahantuontimme ansiosta pystymme tarjoamaan todella laajan tuotevalikoiman ja uskomattoman edulliset hinnat. Saamme pelit usein huomattavasti aikaisemmin kuin tavalliset liikkeet. Miksi siis ostaisit pelisi muualta?

Sega Saturn 1.695,-

Nyt Sega Saturn entistä edullisemmin.

Pakettiin sisältyy: Sega Saturn Scart-liitännällä, peliohjain ja virtalähde. Laitteella on kuuden kuukauden takuu.
Huom! Ainoastaan Saturnissa voit pelata huiman hyviä Segan Arcade-pelejä kuten Virtual Fighter, Virtua Racing, Virtua Cop, Sega Rally... Kaikkien Aracde-pelien ystävien ykköskone.

- **3 tehokasta 32 bittistä RISC-prosessoria**
- **32 MB muistia**
- **16,7 miljoonaa väriä**
- **eri prosessorit 3-D grafiikalle**
- **AUDIO CD yhteensopiva**

Sega Saturn

Sega Saturn tarvikkeet:

Adapteri 199,-

- Nyt voit pelata kaikkia japanilaisia ja jenkkiläisiä pelejä Saturnissasi.

8 Megan muistikortti 349,-

- Yli kaksi kertaa suurempi kuin muut markkinoilla olevat.
- Toimii kaikkien tallennusoptiolla olevien pelien kanssa.

Action Replay 395,-

- Elä kauemmin, juokse nopeammin, hyppää korkeammalle...
- Satoja valmiita cheattejä viimeisimpiin huippupeleihin.
- 4 Megaa muistia pelitallennuksiin.
- Voit ostaa erillisen PC-linkin, jonka avulla sinusta voi tulla todellinen hakkeri.

Casper (Elo)	349,-
Cyberia (Elo)	349,-
Dawn Of Darkness (Elo)	369,-
Destruction Derby	329,-
Discworld	349,-
Earthworm Jim 2 (25.10)	349,-
Fifa Soccer 96	269,-
Guardian Heroes	329,-
Impact Racing (Elo)	349,-
Legend Of Thor (30.8)	329,-
NBA Action (9.8)	329,-
Need For Speed	369,-
NHL Powerplay Hockey (Syys)	329,-
NHL '97 (Loka)	349,-
FIFA '97 (Marras)	349,-
Nights (Syys)	369,-
Night Warriors	349,-
Olympic Games	349,-
Olympic Soccer	349,-
Panzer Dragoon 2	349,-
Road Rash	369,-
Sega Rally	399,-
Shining Wisdom	329,-
Slam 'N Jam 96'	349,-
Space Hulk VOTBA (23.8)	369,-
Tunnel B1 (27.9)*	369,-
Ultimate Mortal Kombat 3	329,-
Wing Arms	349,-
Virtual Fighter 2	399,-

- Tilauspalvelukeskuksemme asiantuntevat henkilöt ottavat vastaan tilauksia ja vastaavat pelien julkaisuun liittyviin kysymyksiin.
- Tilauspalvelukeskuksemme auttaa myös kaikkiin lähetyksiin liittyvissä kysymyksissä.

T I L A U S K U P O N K I

Nimi.....
Osoite.....
Postinro.....
Postitoimipaikka.....
Puhelin ( )
Allekirjoitus.....
Alle 18v. holhoojan allekirjoitus
.....
P9609

Tilaaminen on nopeaa.
Kupongilla tilaaminen edullista.
Nopein tapa tilata on puhelimitse tai faxilla.

Jess! Tilaan seuraavat tuotteet:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Muista mainita koneesi!

Toimitus postiennakolla tai, jos maksat Visa-, OK-, Eurocard- ja Mastercard-kortilla, , täytä numero- ja voimassaolokentät ja postita tilaus suljetussa kirjekuoressa. Luottokorttitilaukset voit jättää myös puhelimitse tai telekopiona.

Vastaanottaja maksaa postimaksun

WEB DIRECT OY
VASTAUSLÄHETYS
00100/153
PL 1159
00003 HELSINKI

Luottokortilla maksaessasi säästät toimituskuluissa 15 ,- ja saat n. 30 päivää korotonta maksuaikaa!

VISA
OK
EUROCARD
MasterCard

Nopein tapa on tilata puhelimitse tai faxilla:
P. 0600-9-2001
5.30/min+ppm
Fax 0207-33 55 99

Palvelemme: ma-pe 9-18, la 10-15

Otamme pelit ja koneet vaihdossa!

Otamme käytetyt Super Nintendon, Megadriven, PlayStation ja Saturnin pelit ja koneet vaihdossa myymiimme tuotteisiin. Voit halutessasi myös myydä laitteesi meille. Maksamme rahat suoraan tilillesi. Soita myyntiimme niin kerromme lisää.

Kysy käytettyjä pelejä ja koneita!

Toimitusehdot: Tilaukset toimitetaan postiennakolla. Toimituskulut ovat 35 markkaa tuote. Vaihtoehtoisesti voi maksaa myös Visa-, OK-, Eurocard-, Mastercard-korteilla, jolloin toimituskulut ovat ainoastaan 20 markkaa tuote. Asiakkaalla on oikeus vaihtaa viallinen tuote ehjään veloituksetta, mikäli tuote on viallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä. Asiakas voi halutessaan palauttaa tuotteen seitsemän työpäivän kuluessa lunastuksesta ja saada tuotteen hinnan takaisin. Tuotteen täytyy olla palautettaessa uutta vastaavassa kunnossa ja palautuksen mukana on oltava postista saatava kuitti mukana. Asiakas maksaa palautuksen postikulut, jotka hyvitetään asiakkaalle pelin hintaa palautettaessa. Suoritus tulee suoraan pankkitilille, joten pankkiyhteystiedot on hyvä olla lähetyksen mukana.

Psygnosis luo uutta

Nykyisin ei ole mitenkään itsestään selvää, että uusi peli eroaa massasta. Tasapäisyyden suurin syy on se, että pelitalot tuppaavat satsaamaan enemmän rahaa kaikenkarvaisiin lisenssihahmoihin ja mainontaan kuin varsinaisen pelin tekemiseen. Toinen syy on se, että uusien ideoiden keksiminen on vaikeaa puuhaa ja ennen näkemättömien pelilajien kehittäminen kaikkein vaikeinta.

PlayStationin Wipeoutin kehittelytyössä Psygnosiksella huomattiin, että täysin uusia pelilajeja ei edes tarvitse keksiä. Omaperäisen lopputuloksen saa aikaan jo laadukkaalla designilla ja musiikilla. Koska useimmat TV-pelit kehitetään Japanissa ja USA:ssa, niin Psygnosis päätti tehdä Wipeoutista niin länsieurooppalaisen näköisen kuin vain mahdollista. Loppu on historiaa. Psygnosis antoi Designers Republicin (tehnyt aiemmin levynkansia brittibändeille kuten Supergrass ja Pulp) suunnitella pelin kannen ja kirjasimet. Musiikista vastasivat Chemical Brothers, Leftfield ja Orbital. Wipeoutista tulikin virstanpylväs TV-pelien historiassa – ainakin Euroopassa, missä sitä on myyty yli neljännesmiljoona kappaletta. Suurin vaikutus sillä on kuitenkin ollut välillisesti, sillä se on inspiroinut kokonaista uutta, viimeisen vuoden aikana syntynyttä pelikulttuuria.

Wipeout 2097:lla Psygnosis ottaa vielä askelen eteenpäin. Tällä kertaa Designers Republic on ollut mukana pelin suunnittelussa heti alusta lähtien, joten heidän panoksensa ei jää pelkästään kirjasimiin ja logoihin. Musiikkia tekemään on jonottanut koko joukko nimekkäitä bändejä, eikä laadusta ole tingitty, sillä pelin yhdeksän kappaleen tekijöistä löytyy sellaisia nimiä kuten Prodigy, Chemical Brothers, Photek ja Future Sound of London.

Psygnosiksesta on tullut yhdessä vuodessa maailman tärkein pelitalo. Se on yksi niistä, jotka muovaavat TV-pelien tulevaisuutta. Nintendo näyttää mihin konsolipelit voivat yltää, ja Sega johtaa joukkoa kolikkopelien saralla. Mutta tällä hetkellä Psygnosis on se pelitalo, joka luo tulevaisuutta.

Toimitus

SUPER POWER

JULKAISIJA:
Kustannus Oy Semic,
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS:
Marjaana Tulosmaa
Jukka Torvinen
Riina Jutila
Tommi Penttilä
(tommi@rinzai.pp.fi)
Minna Ritoluoma
Niko Airaksinen

AVUSTAJAT:
John Carling
John Lagerling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström
Micke Weichbrodt
Robert Weichbrodt
Tobias Bjärneby
Jonas Svensson
Martin Johansson

Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

TILAAJAPALVELU:
puh: 03 - 2738 300

ILMOITUSMYYNTI:
Pirkko Raivio
puh: 03 - 2738 777
fax: 03 - 2738 287

PAINOPAIKKA:
Algraphics Oy, Tampere 1996
ISSN 1237 - 1319

Tidningens innehåll är © 1996 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

WIPEOUT 2097 10

CRASH BANDICOOT 15

SOVIET STRIKE 18

TULOSSA 22

SUPER POWER 9

Hype 6
Nintendo 64 halpeni • *Sega Rally*n jatko-osa • mini-Game Boy • Capcom-uutisia • *ActRaiser*-remix• *Resident Evil*-ennätys

Wipeout 2097 10
Matkustamme tulevaisuuteen viime vuoden tärkeimmän pelin jatko-osan siivittämänä

Crash Bandicoot 15
Nopeampi kuin Sonic? Kovempi kuin Mario? Sonyn uudella maskotilla on asennetta.

Soviet Strike 18
Electronic Arts iskee takaisin.

Nights 20
Segan unelmatehtaan lentävä demoni tulee.

Ennakkosilmäys 22
Micro Machines V3 • *Micro Machines Military* • *Street Fighter Alpha 2* • *Ninja* • *Bubsy 3D*

RPG 52
Ensimmäiset kuvat Squaren uutuudesta *Final Fantasy Tactics.*

Anime Express 54
Ranskassa manga ja anime ovat iso juttu!

Nintendo 64 56
Nintendo 64:n vastine peleille *Ridge Racer* ja *Sega Rally.*

Kolikkopeliuutiset 57
Virtua Fighter 3 on melkein valmis.

Die Hard Trilogy-kilpailu 59
Palkintona Electronic Artsin toimintaseikkailupeli.

PELIARVOSTELUT

SUPER NES
Lufia II 30
Power Piggs 32

GAME BOY
Blues Brothers – Jukebox Adventure 47

SATURN
Bubble Bobble 36
Die Hard Trilogy 26
Ironman / X-O Manowar 48
Nights 44
Story of Thor 2 42

MEGA DRIVE
Bugs Bunny in Double Trouble 40

PLAYSTATION
Bubble Bobble 36
Die Hard Trilogy 26
Formula 1 28
Ironman / X-O Manowar 48
Time Commando 38

VAKIOPALSTAT

Lukijaposti 14
Ajankohtaiset pelijulkaisut 24
Kärkilistat 58
Vinkit 60
Pelikirjasto 62
Lukijoiden kysymykset 64
Seuraavassa numerossa 66

Nintendo 64 – uusi taktiikka

hype

Nintendo of America vahvisti 19. elokuuta, että Nintendo 64 tulee maksamaan USA:ssa 199 dollaria – 50 dollaria vähemmän kuin mikä alkuperäinen hinta oli. Mikä 64-bittisen hinta tulee Suomessa olemaan, siitä ei Nintendon maahantuoja ole hiiskunut mitään. Nintendo of USA aikoo turvautua koneen julkaisussa japanilaisten käyttämään kikkaan, eli julkaista konsolin sunnuntaina, jotteivat koulut ja työpaikat olisi pinnaamisen takia tyhjillään! Uusi julkaisupäivä on siis 29. syyskuuta. USA:n pelijulkaisujenkin päivämääriä on uudistettu. *Super Mario 64* ja *Pilotwings 64* julkaistaan 29. syyskuuta, *Wave Race* lokakuussa, *Cruisin' USA* ja *Killer Instinct Gold* marraskuussa ja *Tetrisphere, Shadows of the Empire* ja *Blast Corps* joulukuussa. Syksyn aikana pitäisi ilmestyä myös lisenssituottajien pelejä, kuten *Mortal Kombat 64, Turok - The Dinosaur Hunter, NBA Hang Time* ja *Wayne Gretzky Hockey.*

Mitä Nintendo aikoo tehdä Nintendo 64:n ja Euroopan suhteen, sitä ei lehden painoon mennessä oltu vielä julkistettu, mutta toivottavasti tilanteeseen saadaan selvyys syksyn ECTS-messuilla.

Gumpei Yokoi jättää Nintendon

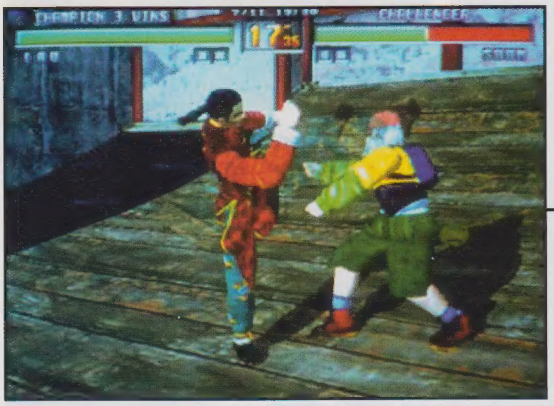
Gumpei Yokoi jättin Nintendon 15. elokuuta. Hän työskenteli Nintendolle 15 vuotta, ja hänen meriitteihinsä lukeutuvat niin Game&Watch-pelit, kolme *Metroid*-peliä kuin NES:n *Kid Icarus*. Hänen keksintöjään ovat myös paristoilla varustetut kasetit ja Nintendon Game Boy.

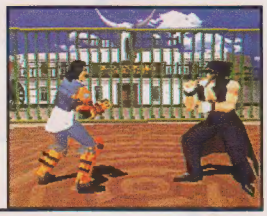
Yokoin viimeinen projekti, Pocket Game Boy, julkaistiin vain muutama päivä ennen kuin hän lähti viimeisen kerran kotiin kyotolaisesta konttoristaan.

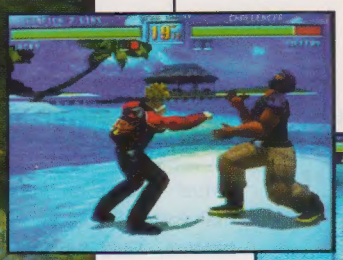
Shoshinkai – suunnitelmia

Tämänvuotinen Shoshinkai-pelimessu pidetään Tokiossa 22. – 24. marraskuuta. Nintendo on vahvistanut esittelevänsä messuilla kehittämänsä Nintendo 64 -levyaseman. Uusia Nintendo 64 -pelejä esitellään useita, ja sekaan mahtuu pari uutta SNES-peliäkin.

Segan pelipäivät





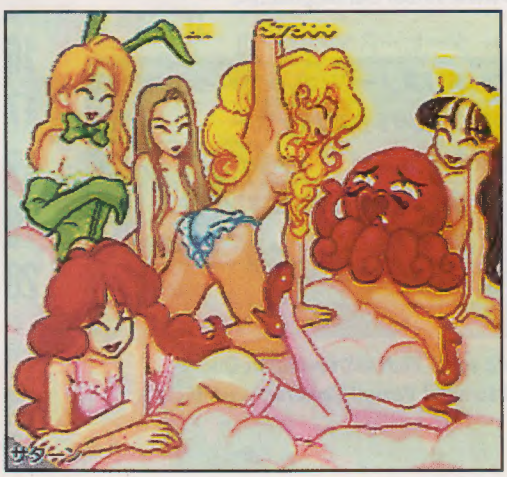


Sega järjestää USA:ssa joka kesä Sega Gamer's Dayn. Tänä vuonna tapahtumassa esiteltiin paljon pelejä, jotka eivät ehtineet valmiiksi E3-messuille. Eniten huomiota herättivät *Virtual On, Fighting Vipers, Sonic X-Treme, Bug Too* ja *Virtua Cop 2*. Ainoa uusi Mega Drive -peli oli *Sonic Blast*.

Pelipäivien kanssa samaan aikaan Sega kutsui joukon japanilaisia lehtimiehiä tutustumaan yhtiön uusimpiin kolikkopeleihin. Kuten oli odotettavissakin, sopulit kerääntyivät heti *Virtua Fighter 3*:n ympärille. Vaikka tilaisuuteen ei kovin montaa journoa oltukaan kutsuttu, niin pelivuoroa AM2:n uusimpaan mestariteokseen sai jonottaa pitkään.
Muita japanilaisiin lehtimiehiin vaikutuksen tehneitä pelejä olivat AM3:n *Sega Touring Car* ja *Wave Runner*, joka muistuttaa Nintendo 64:n *Wave Race 64*:ää.

Kolikkopelien esittelyn lisäksi Segan edustajat kertoivat hieman tulevista Saturn-peleistä.
Ayer's Adventure on yksi ensimmäisistä Segan Saturn-projekteista. Peliä on nyt hiottu kaksi vuotta, mutta vieläkään siitä ei ole kerrottu muuta, kuin että kyseessä on kolmiulotteinen roolipeli, joka julkaistaan myöhemmin tänä vuonna.
Daytona USA – Championship Circuit Editionia tekee sama poppoo, joka konvertoi *Sega Rallyn* Saturnille. Talvella julkaistavaan peliin tulee kaksi täysin uutta rataa ja jaetun ruudun kaksinpeli.
Terrafantastica tunnettiin aiemmin nimellä *Fantasy Earth*, mutta sillä ei ikävä kyllä ole mitään tekemistä *Phantasy Star* -sarjan kanssa.

Tokyo Game Show



Japanilainen vastine E3-messuille, Tokyo Game Show, alkoi juuri samaan aikaan kun lehtemme lähti painoon, mutta ehdimme viime hetkellä puristaa mukaan pienen mini-raportin suoraan Tokiosta.
Mukana oli yli 80 pelitaloa esittelemässä uusimpia nimikkeitään. Yleisön testattavana oli sellaisia pelejä kuten Squaren *Final Fantasy VII*, Konamin *Sexy Parodius* ja *Vandal Hearts* sekä Namcon *Soul Edge* ja *Smash Court Tennis*.
Kattavampi raportti – jossa toivottavasti tarkempia tietoja peleistä *Daytona USA Championship Circuit Edition, Manx TT* ja Konamin N64-nimikkeistä ja *Ridge Racerin* jatko-osasta – messuilta tulee seuraavaan numeroon.

Tampereen pelimessuihin oli tänä vuonna yhdistetty myös internetmessut ja lapsiperhemessut. Arvatkaapa, mikä aiheista ei kiinnostanut.

Peli´96

Näköä ja kokoa! PlayStation oli liikkeellä paitsi näyttävimmällä osastolla, myös suurimmalla määrällä uutuuksia.

PLAYSTATION HALLITSI

Playstationin pahimman kilpailijan SEGAn mystinen poissaolo jätti pelimessut kokonaan SONYn armoille. SEGA oli edustettuna ainoastaan pelikauppiaiden osastoilla. Playstation-uutuuksilla sen sijaan suorastaan hemmoteltiin yleisöä. Esillä oli pelattavat versiot muunmuuassa seuraavista peleistä: WIPEOUT 2097, MOTORTOON GP2, MONSTER TRUCKS, CRASH BANDICOOT, FORMULA 1, PENNY RACERS, JUMPING FLASH 2 ja DESTRUCTION DERBY 2. Tämä PlayStation -pelien toinen sukupolvi näyttääkin hurjasti ensimmäistä paremmalta. Ohjelmoijat ovat todella osanneet rutistaa masiinasta enemmän irti. Kaikki esillä olleet pelit ovat tulossa loppuvuodesta. Muutama on jo ilmestynytkin.

GAME HOUSE

Pelikauppiaista näyttävimmin liikkeellä oli Game House, jonka mainio koju sai Messujärjestäjätkin ihmetyksen valtaan. Kari Paviala tarjoili yleisölle SEGAn NIGHTSia ja TEKKEN 2:ta jättitelevisiosta. Mainittakoon vielä, että kun Game Housen kojulta sai ilmaiseksi Suomen parasta konsolipelilehteä oli kojun luona tungosta riittämiin.

VIRTUAL CENTER JA VERKKOPELIEN IHMEELLINEN MAAILMA

Virtual Center on verkkopelihin erikoistunut firma, jonka tiloissa on mahdollista ottaa senkka useammankin kaverin nenästä noin niinkuin bitteinä. Tällä hetkellä Virtual Centerin tiloissa voi pelata QUAKEA, DESCENTiä, WARCRAFTia ja montaa muuta verkkopeliä. Tampereen Virtual Centerissä pääsee tällä hetkellä kodeiden ääreen yhdeksän henkeä samanaikaisesti, mutta esimerkiksi QUAKE tukee jopa kuudentoista pelaajan yhtäaikaista verkkopeliä ja Virtual Centerin **Karri Mikola** sanoikin, että lisää koneita on tulossa piakkoin.
Vielä melenkiintoisemmaksi homman tekee se, että pelaaminen Internetin kautta on nyt mahdollista niin sanottujen KALI -servereiden kautta: Virtual Centeriltä löytyy jo tämäkin palvelu. Lisätietoa asiasta löytyy osoitteesta >www.Virtual Center.great.fi<.

Game Housen mainio osasto. Tarkkanäköisimmät bongaavat suomen parhaan pelilehden.

Tästä saat! Yhdeksän pelaajan Quake-verkkomatsi Virtual Centerin osastolla.

• PELIT • PELIKONSOLIT • PUHELINVASTAAJAT • SOFTWARE • STEREOSARJAT • TELEVISIOT • TIETOKONEET • TIETOTEKNIIKKA •

BBDO Helsinki

Pelit ja vehkeet Messukeskuksessa.

Missä pelataan, mitä ja millä? Ala tähystää: Voice & Visionissa ovat pelit ja pelaajat!

Tule omin silmin näkemään ja korvin kuulemaan, kokeilemaan ja vertailemaan, pelaamaan ja surffailemaan! Voice & Vision on uusi kodin tietotekniikan ja viihde-elektroniikan uutuuksien ja suuntauksien katselmus. Ja tapahtumahallissa tapahtuu!

Kun olet tutustunut omakohtaisesti alan nykyiseen ja tulevaan tarjontaan, tiedät taatusti missä mennään – ja minne mennä, kun pelihimo iskee. Mutta ensiksi Voice & Visioniin!

Voice & Vision

Kodin tietotekniikka, viihde-elektroniikka ja sähköiset viestimet Helsingin Messukeskuksessa 11.–13.10.1996

Avoinna: pe klo 11.00–18.00, la & su klo 10.00–18.00
Aikuiset 40 mk. Lapset 7–15 v. 25 mk.
Perhelippu 100 mk (kaksi aikuista + lapset)

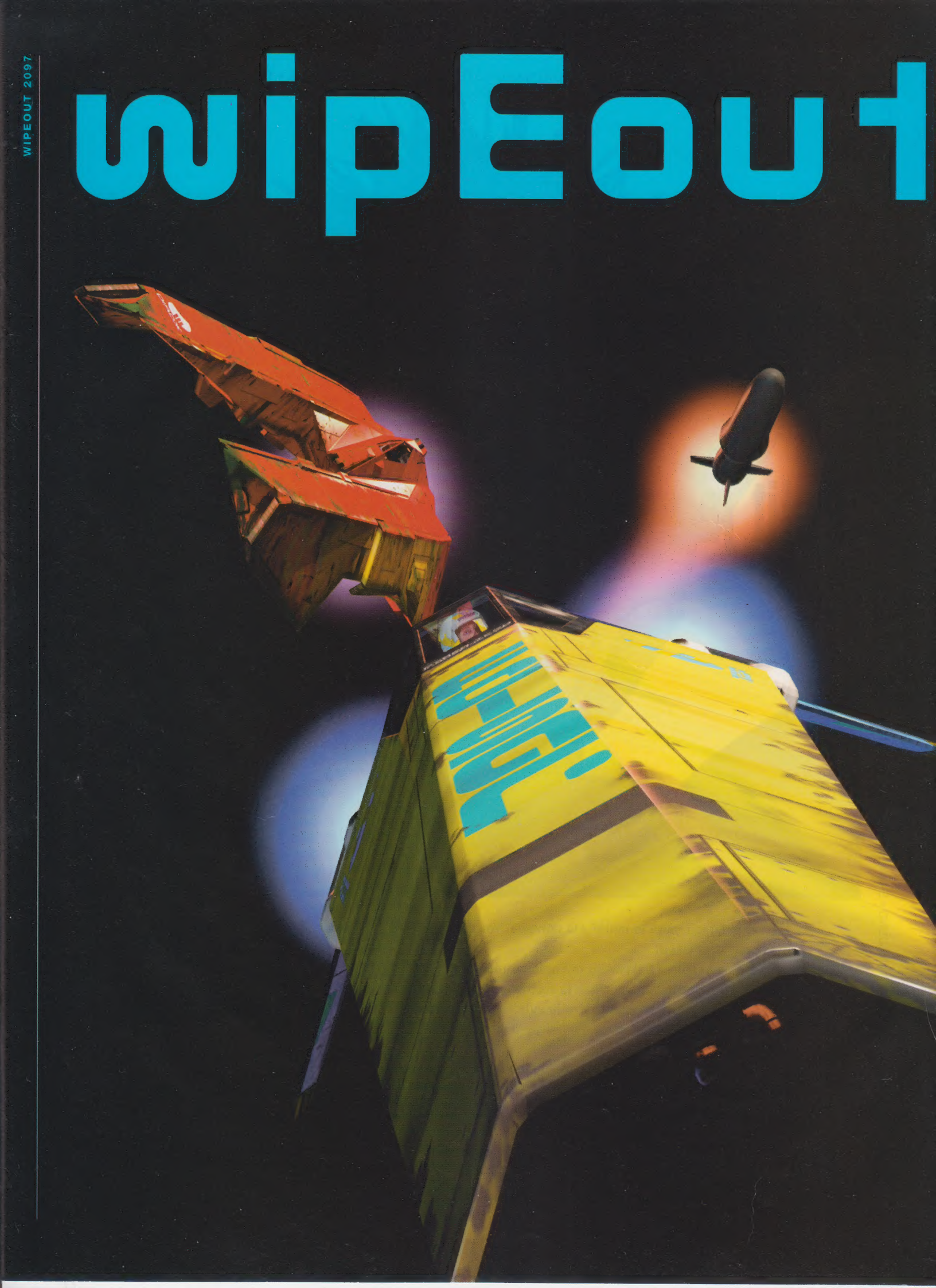
FINNEXPO
Suomen Messut

Voice & Vision -sivuille pääset: www.finnexpo.fi, www.radiocity.fi, www.inet.fi, www.mtv3.fi/jyrki/, www.iltalehti.fi Osallistu kilpailuun!

• AUDIO • AUTOHIFI • CD-ROM • DOLBY SURROUND • E-MAIL • FAXIT • GSM • HIFI • INTERNET • KÄNNYKÄT • LIITTYMÄT • MATKAVIESTIMET • MODEEMIT • MULTIMEDIA • NMT • OHEISLAITTEET • TULOSTIMET • VERKKOPALVELUT • VIESTIMET • VIDEOT • VIDEOKAMERAT • VIDEO ON DEMAND • VIDEOVUOKRAAMOT • VIRTUAALITODELLISUUS • ALAN JÄRJESTÖT, KUSTANTAJAT JA MEDIAT

WIPEOUT 2097

wipEout



2097

Kun peliä myydään yli neljännesmiljoona kopiota vain puolessa vuodessa, niin jatko-osa on selvää pässinlihaa. Uuteen Wipeoutiin Psygnosis lupaa muutakin kuin paranneltuja kenttiä ja komeampaa grafiikkaa. Kävimme Liverpoolissa tutustumassa pelitalon kulissien takaiseen toimintaan.

Psygnosiksella on edessään kuumeinen syksy. Useimmat uutuuspelit liittyvät jollain tavoin kilpa-ajamiseen. Formula 1 on jo julkaistu, marraskuussa tulee Destruction Derby 2, ja ennen joulua ilmestyy vielä Monster Trucks. Ennen kahta viimeksi mainittua kauppojen hyllylle pamahtaa myös syksyn odotetuin PlayStation-peli: Wipeout 2097.

Jatko-osan tekeminen huippusuositulle pelille ei ole helppoa. Pelaajat odottavat entistäkin parempaa peliä, joten odotukset ovat korkealla. Psygnosiksen Wipeout-tiimi tunnustaa paineet, mutta ei pelkää tuottavansa pettymystä.

- Wipeoutilla on vankkumaton fanijoukko. Monet ovat lähettäneet meille listoja siitä, mitä haluaisivat seuraavassa pelissä nähdä. Emme aio pettää fanien odotuksia. Kokeneimmatkin Wipeout-pelaajat tulevat olemaan tyytyväisiä ylempien taso-jen hiuksia nostattaviin nopeuksiin, lupaa Psygnosiksen PR-päällikkö Glenn O'Donell.

Kahdeksan miehen tiimi on tehnyt jatko-osan eteen töitä korkeapaineella. Grafiikka on uudistettu kokonaan, mutta vanha tyyli on säilytetty. Kentät ovat komeampia ja monimutkaisempia. Latausajat ovat lyhentyneet hienosäädön ansiosta ja graafikot ovat ottaneet alkuperäisen muutamat kauneusvirheet pois. Pelin tekijät ovat lisänneet vauhtia vielä pari pykälää, ja intro hakkaa edellisen 6-0. Kiitureiden muotoilukin on pistetty uusiksi - onhan aikaa edellisestä Wipeoutista kulunut kokonaista 40 vuotta...

Wipeout 2097:n perusidea on sama kuin edellisessä pelissä. Science fiction -maisemissa kaahataan viittäsataa, radat ovat nopeita, grafiikka komeaa ja täynnä mainoksia. Ideana on lyödä muut laudalta F5000-sirkuksessa ja edistyä korkeammille ja vaikeammille tasoille. Uuden pelin vaikutelma syntyy ennen muuta monista pikku parannuksista ja uusista hienouksista.

UUDET RADAT

Ensimmäisen Wipeoutin viehätys piili huimassa vauhdissa ja vaikeissa radoissa. Valitettavasti vain monien kärsivällisyys ei riittänyt alkuvaikeuksien yli - peli oli monille aivan liian vaikea. Siksi yksi suurimpia uutisia jatko-osan tiimoilta on uusi vaikeusastesysteemi. Vaikeusasteita on tullut kaksi lisää. Peli alkaa tasolta Vector ja edistyy Venom- ja Rapid-tason kautta Phantom-tasolle. Viimeksi mainittu on tarkoitettu vain huippukuskeille. Tasoilla edetään järjestyksessä, mutta aiemmille tasoille voi palata, jos haluaa ottaa välillä rennosti. Tasoilta löytyy yhteensä kahdeksan uutta rataa, joista kaksi on piilotettuja bonus-ratoja, joille pääsee vain huippusuorituksilla.

Toinen tärkeä muutos on se, että uudessa pelissä kiituri voi vahingoittua. Se vaikuttaa strategiaan ja ajotyyliin, sillä kisan voi joutua keskeyttämään jos törmäilee liian moneen seinään tai ottaa liikaa kuritusta kilpakumppaneilta. Vanhan Wipeoutin jarrutustaktiikan, jossa törmätään seinään ennen kurvia, voi unohtaa suosiolla. Vahingon määrän näkee energiamittarista. Kun mittari näyttää nollaa, peli on ohi. Onneksi lisäenergiaa voi ladata matkan varrelta.

ASEET TANAAN

Haavoittuvuutta tasoitetaan sillä, että vastustajillekin voi käydä kalpaten. Kun katselee pelin arsenaalia, ei voi kuin olla tyytyväinen. Aseiden nimetkin kuulostavat Luke Skywalker -runoudelta: Electrobolt, Plasmabolt, Earthquake ja Thunderbolt Flash. Kun mukaan laskee vielä perusaseet, kuten raketit, maaliin hakeutuvat ohjukset ja miinat, niin arsenaali alkaa vaikuttamaan tappavalta. Tällä kertaa käytettävän aseen saa valita itse, eikä joudu turvautumaan viimeksi poimimaansa vempeleeseen. Parasta on kuitenkin se, että päreiksi räjäytetyt kilpakumppanit häviävät kerralla pois jaloista pyörimästä. Teoriassa kisan voi voittaa yksinkertaisesti ampumalla kaikki muut kiiturit huit hemmettiin.

Tietokoneen ohjaamat alukset eivät huijaa enää yhtä paljon kuin ennen. Edellisessä pelissä seinän läpi kiitävät vastustajat saivat raivon partaalle useammin kuin kerran. Vastustajat ovat haavoittuvampia kuin ennen. Ainakin useimmat. Muutamat kiiturit tuntuvat lähinnä panssarivaunuilta, mutta niistä pääsee helpoiten eroon, kun käy sikailemassa varikolla (sielläkin voi tapella).

Aseiden lisäksi radoilta löytyy muitakin herkkuja. E-Pack tuo lisää energiaa. Shield ja Turbo toimivat nimensä mukaisesti, kuten myös Autopilot, jonka avulla vaikeimmista osuuksista voi nipistää jopa viisi sekuntia!

Uusi hienous on myös se, että pelaaja pääsee harjoittelemaan omaa "kummituskiituriaan" vastaan Time Trialissa. Vastaava hienous löytyi jo Super Mario Kartista, mutta sen jälkeen tekniikkaa on käytetty vähänlaisesti. Kaksinpeliin vaaditaan edelleen linkkikaapeli.

- Jaetun ruudun kaksinpeli olisi hidastanut peliä liikaa, sanotaan Psygnosikselta. Mitä sitten löytyy salaisuuksista ja yllätyksistä? Psygnosis on jo paljastanut, että pelissä on kaksi piilotettua kenttää ja yksi uusi tiimi, mutta kuka tietää mitä kaikkia salaisuuksia pelistä vielä paljastuukaan...

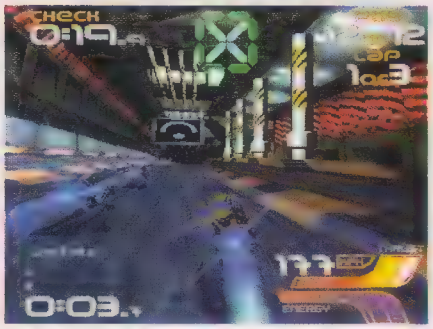
MUSIIKKI JA MUOTOILU

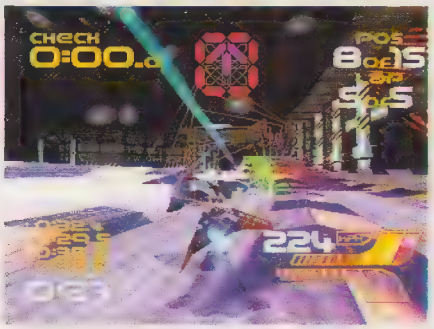
Wipeoutin soundtrackistä tuli klassikko, siitä kuuluu ansio ryhmille Chemical Brothers, Orbital ja Leftfield. Wipeout 2097:n ääniraidalta löytyy vielä enemmän bändejä. Biisejä on yhteensä yhdeksän. Uusia ja vanhoja kappaleita kuullaan pumpuilta Prodigy, Chemical Brothers, Underworld, Future Sound of London, Fluke ja Photek.

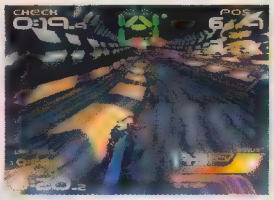
Muotoilufirman Designer Republic trendisetterit jättivät kädenjälkensä alkuperäiseen Wipeoutiin. Vaikka disainerit tulivatkin projektiin mukaan vasta loppuvaiheissa (heidän oli tarkoitus alunperin vain suunnitella pari kivaa logoa), niin heidän panoksensa osoittautui lopputuloksen kannalta korvaamattomaksi. Tällä kertaa Psygnosiksella tajuttiin trendikkyyden merkitys alusta lähtien, ja Designers Republic otettiin mukaan projektiin heti alusta lähtien. Designers Republic on aiemmin työstänyt Lontoon muodikkaita tanssiklubeja, levynkansia ja mainoksia. He suunnittelivat Wipeout 2097:n kaikki valikot ja tekstit sekä FEISARin, Quirexin ja muiden tiimien logot ja mainokset. Oheistuotteitakin on tulossa. Jos kaikki menee Psygnosiksen suunnitelmien mukaan, niin pian maailma tulvii Wipeout-paitoja, Wipeout-reppuja ja niin edelleen. Toivottavasti ensimmäisenä tulee kuitenkin itse peli.

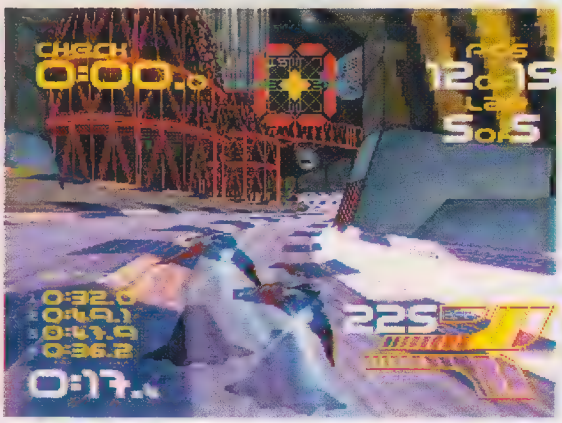
"Kun ihmiset näkevät Wipeout 2097:n, niin he ymmärtävät, että olemme tehneet muutakin kuin vain pari uutta rataa."

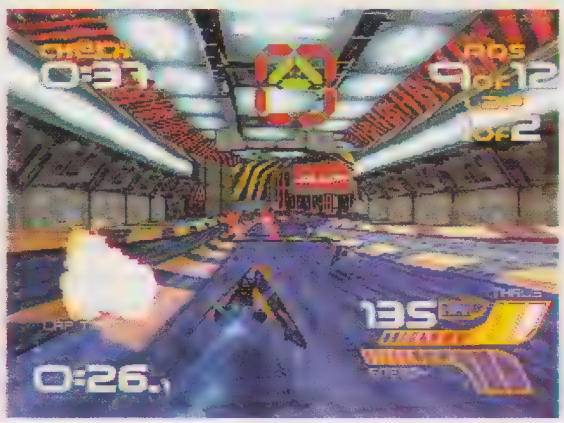
GLEN O´CONNELL
PR-PÄÄLLIKKÖ











“Siitä tuli paljon, paljon suurempi kuin aluksi oli tarkoitus. Ja mikäs siinä.”

ANDREW SATTERTHWAITE
PÄÄOHJELMOIJA

Postitiitti

Syksy on taas tullut vaan lukijakirjeitä vähänlaisesti. Ovatko Super Powerin lukijat vielä lomalla, vai eikö kukaan halua vaahdota TV-pelien ihmeellisestä maailmasta? TV-peleihin liittyviä lukijakirjeitä ja rakkauskirjeitä Loviisalle voi lähettää osoitteeseen:

Super Power / Lukijakirjeet,
Kustannus Oy Semic,
PL 317, 33101 Tampere

Hei TV-pelejä arvosteleva Superpower lehti!

Tämä on nyt vähän vanhaa asiaa, mutta en ole jaksanut ennen kirjoittaa. Nyt kun teillä on e-mail osoite niin jaksan. Numerossa 2\96 kerroitte 64dd:n teknisiä tietoja ja samalla saturnin ja playstationin. Te vain kerroitte että 64DD tulee olemaan 3 kertaa nopeampi kuin playstation, mutta ette paljoa siitä maininneet että kuinka naurettavan pieniä pelit tulevat olemaan. Luultavasti sen takia te vihaatte Fullmotion videota niin paljon koska N64:n kaseteille ei sitä mahdu. Onko se nyt muka ihme että Square jätti Nintendon koska tulevaan FF seiskaan menisi noin 17 N64 kasettia. Luuletteko tosiaan ettei puolueellisuutenne näy niin kissan selvästi??!! Tekniset luvutkin oli kivan sopivasti pyöristetty Nintendon hyväksi laatikossa jossa tekniset tiedot olivat 2\96 numerossa. En minä mikään Nintendo vihaaja ole. Ajattelin ostaakin sen mutta pelit eivät näytä miltään mahatavilta. Koitin Mario 64:ää Game Housessa se peli ainakin oli minusta erittäin huono. Totuus on että N64 tulee voittamaan 3D-shoot em upeissa kuten Doomissa ja muissa pienissä peleissä kuten ehkä jossain futiksissa.Mutta kyllä koko ratkaisee enemmän kuin nopeus. Siksi PS on ykkönen!
ps.Therapy? RULES!!

Vimmu

Morkka!

Kun luin Topin kirjoittaman pääkirjoituksen pari numeroa sitten, olin tukehtua leipääni. Zelda on Topin suosikkipeli? Ei millään pahalla, mutta leikkiikö Topi myös barbieilla? En OIKEIN usko, että konsolit aikuistavat kohderyhmäänsä japsilaisilla "roolipeleillä". Ei ainakaan Zeldamaisella Nobel-tasoisella "juonella", neroutta hipovalla "dialogilla", "verisen" jännittävillä taisteluilla tai ällösöpöllä grafiikalla. Lopettakaa jo roolipelien asettaminen jalustalle ja keskittykää siihen mitä konsolit todella osaavat: beat 'em upeihin, räiskintöihin ja muihin toimintapeleihin. Roolipeleissä konsolit eivät pääse lähellekään PC:n laatua tai määrää. Makunsa kullakin, mutta 22-vuotiaan intoilu jostain Zeldasta on jo tosi säälittävää.

Karamellinvärisiin kurpitsoihin kyllästynyt

Hei SuPo!

Olen tilannut lehteänne numerosta 4/96 lähtien. Minulla on Game Boy, ja teen parannusehdotuksen: älkää esitelkö huonoja pelejä, joille annatte 34, 22, 19 ja 10. Jättäkää niiden tilalle enemmän tilaa hyville peleille, jotka saavat 89, 94, 96. Tällä tavoin arvostelutaulukko voisi muuttua, ja jos ette esitelisi joitain pelejä, tietäisimme pysyä kyseisistä peleistä kaukana.

Terveisin: Hanna 16v. Mikkelistä

Hei Hanna,

Meille ehdotetaan aina silloin tällöin sitä, ettemme arvostelisi huonoja pelejä ollenkaan. Siinä on vain kaksi ongelmaa: 1) vaikka mielellämme arvostelisimmekin vain hyviä pelejä, niin niitä tulee loppujen lopuksi valitettavan harvoin. 2) joillakin pelitaloilla on ikävä taipumus kaupata löysää kuraa koreissa kuorissa. Meidän mielestämme on parempi varoittaa reilusti huonoista peleistä kuin teeskennellä ettei niitä ole olemassakaan.

SUPO

Moro!

Super Power on aivan älyhuippu lehti, mutta yksi asia ottaa päähän oikein olan takaa. Nimittäin se, kun puhutte uusista peleistä. Sanotte aina, että se ja se peli ilmestyy "englanninkielisenä versiona", mutta ette puhu mitään siitä, että saattaisiko se ilmestyä myös Eurooppaan. Englanninkielisiä pelejä on nimittäin kahta eri lajia: USA- ja Eurooppa-versio. Näin ollen jää epäselväksi että tuleeko sitä peliä omalle rakkaalle Euroopan versiolle. Enkä usko että kovin monella täällä koto-Suomessa on Ameriikan mantereelta tuotua konetta. Tämä asia ilmenee erityisesti kun omistaa vielä sellaisen koneen, jolle ei ole keksitty adapteria kuten PlayStation.

"Conrad"

Moron nääs!

Probleemi on siinä, että monesti pelitalot ilmoittavat pelkästään sen, onko englanninkielistä versiota suunnitteilla vaiko ei. Jos euroopanversiosta on tietoja, niin kerromme siitä ilman muuta.

SUPO

Hei Super Power!

Lehtenne on aika hyvä, mutta voisitte välillä ilmoittaa joistain muutoksistanne etukäteen. Haluaisin mainaan kommentoida niistä. Ja nyt pari asiaa mitä pitäisi muuttaa:
Aukeaman kokoiset otsikot pitäisi poistaa, sitten ei tarvitsisi valittaa ettei lukijoiden hyville ideoille riitä tilaa. Tekstin taustaväri on yksitoikkoista, enemmän taustaväriä eikä sitä valkoista! Segaa ja Sonya on liikaa! Julkaiskaa enemmän Nintendoa, tämä on sentään Suomen ainoa konsolilehti! Mangaa enemmän. Koittakaa julkaista VÄHÄN parempia vinkkejä! Pelikirjasto on ihan turha! Pois heti! Lukijakysymykset-palstan leikkaus on suoraan helvetistä, se on pirun epäselvä. Juliste pitäisi saada ainakin kerran vuodessa! Niin kuin lukija- tai tilaajalahjakin. Siinä pitäisi olla kaikki tällä kertaa. Parantukaa HETI!!! Tai tulee satikutia.

T: Joku lukija

Terve SuPopäät!

Päätin purkaa mieltäni (vaihteeksi, olen lähettänyt NIIN monta kirjetä, että niillä tapetoisi teidän toimituksenne seinät). Mutta asiaan.
1. Demo CD:tä ei tarvita. Läheskään kaikilla ei ole PlayStationia/Saturnia/PC:tä.
2. Miksi kaikki arvostelusivut ovat valkoisia? Saa niissä värejä olla, kunhan eivät tekstin tiellä ole.
3. FF Forum takaisin! Se oli lehden mielenkiintoisinta antia. Kyllä sille suosiota riittää!!
4. Kommentoikaa Postipalstan kirjeitä enemmän.
5. Pelaako Loviisa RPG-pelejä?
6. Kyllä tästä lehdestä vielä kalu tulee, kun vaan kuuntelette lukijoita.

T: Ex-Squarehead

P.S. Square painukoon Helvettiin. Petturit!
P.P.S. Topi, Tommi, Wiili ja Niko Rules

Terve entinen Kuutiokaali

1. Olemme samaa mieltä kanssasi. Moniformaattilehteen ei ole mitenkään mahdollista laittaa kansi-CD:tä.
2. Värikkäistä sivupohjista valitettiin kymmenen kertaa enemmän kuin nykyisestä linjasta. Pysyttäydymme siis valkoisissa sivupohjissa.
3. FF Forum on historiaa, eikä tule takaisin vaikka kuinka rypistäisi. Se ei yksinkertaisesti kiinnostanut tarpeeksi monia, jotta sille olisi voinut uhrata sivun joka numerosta.
4. O.K. Sinun kirjeesi on suttuinen, kellertävänkelmeä ja työvoitto.
5. Loviisa pelaa roolipelejä siinä missä palikkapelejäkin.
6. Olemme ilmeisesti lähysteneet täydellisyyttä viime aikoina, sillä lukijakirjeitä on tullut epätavallisen harvan tahtiin. Onko Super Power täydellinen vai ovatko sen lukijat koomassa?

SUPO

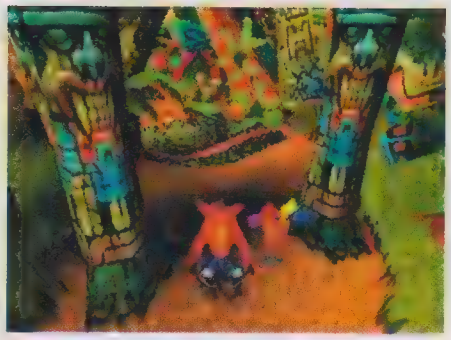
E3-messuilla keväällä maailmalle esiteltiin Crash Bandicoot, Sonyn pelisankari. Ensimmäisessä pelissään Crash pesee mennen tullen kaikki kakkossarjan sankarit, ja nyt on aika astua kunnon liigaan ja haastaa Mario ja Sonic. Crash on tasoloikkasankari jolla on asennetta.

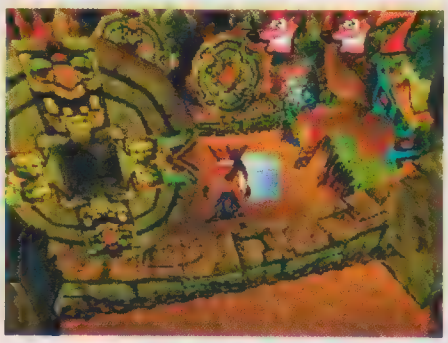
Crash! Boom! Bang!

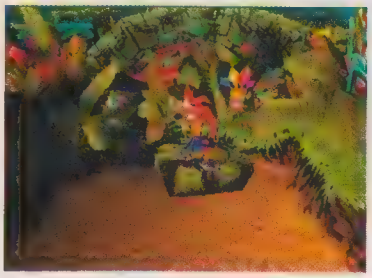
Segalla on Sonic. Nintendolla on sekä Mario että Donkey Kong. Sony taas ei aiemmin ole oikein paneutunut luomaan se paremmin vetäviä tasoloikkia kuin tasoloikkasankareitakaan. Siis aiemmin, sillä Crash Bandicoot on täydellinen tasoloikkakunkku.

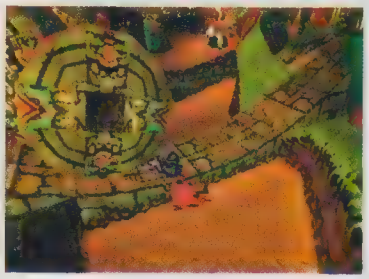
Seikkailu alkaa eräänä kauniina päivänä kun Crash päättää lähteä uimaretkelle. Ikävä kyllä sankarimme eksyy pahemman kerran ja ajautuu aution saaren rantaan. Tuota pikaa Crash oivaltaa, että kaikki saaren asukkaat ovat ilkeän tohtori Neo Cortexin kasvatteja ja paha tohtori suunnittelee maailmanvalloitusta olioarmeijansa avulla. Crash päättää tietysti lopettaa moiset puuhat ja näyttää Cortexille mistä kana pissaa.

▶▶▶

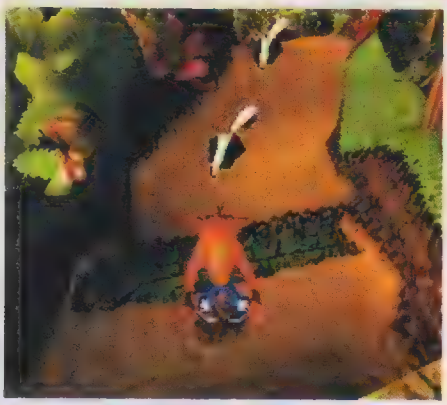


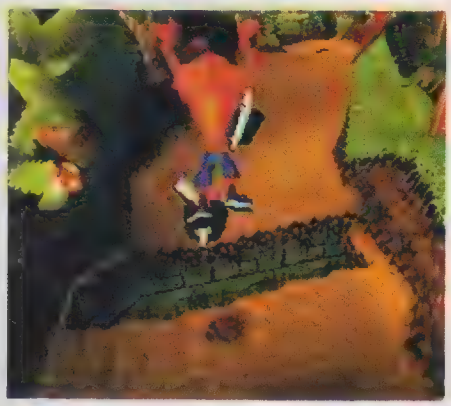


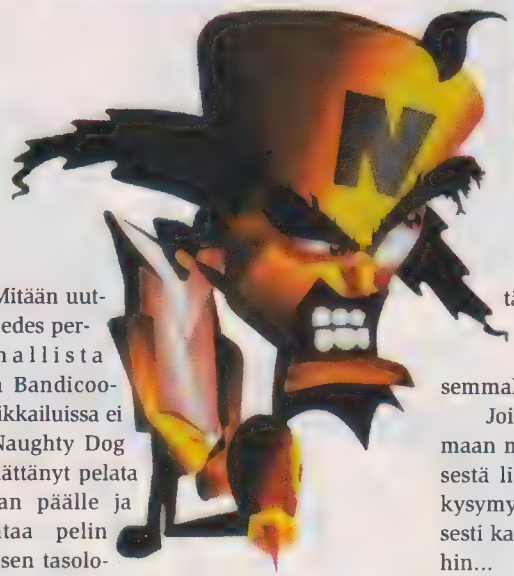




Pyörät pyörivät sekä oikealta ja vasemmalta ja sankarimme uhkaa liiskaantua! Tähänkö loppuu Crash Bandicootin taru?







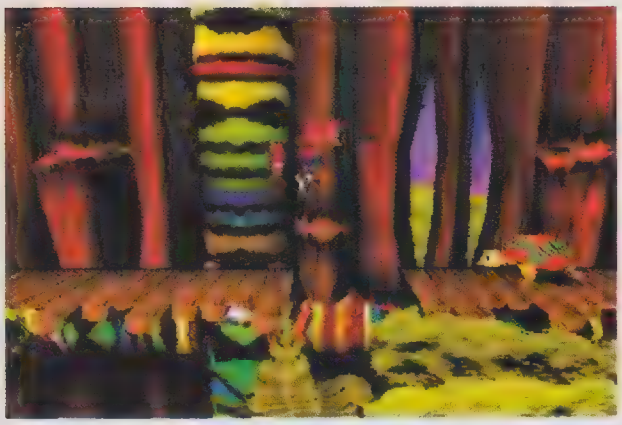
Mitään uutta tai edes persoonallista Crash Bandicootin seikkailuissa ei ole. Naughty Dog on päättänyt pelata varman päälle ja rakentaa pelin klassisen tasoloikkakaavan pohjalta, mutta onneksi hieman höysteitä lisäten. Peli on perinteen mukaan hyvin tiukasti lineaarinen, mutta uuden tekniikan suoma kolmiulotteisuus kuvissa saa aikaan sen, ettei vanha kaava maistu puulta.

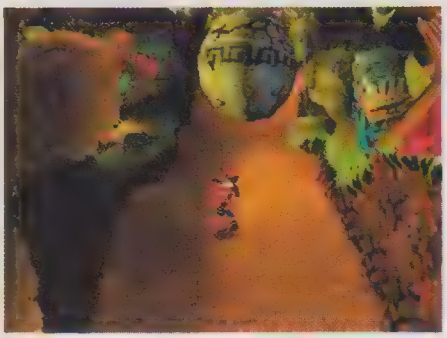
Naughty Dog on päättänyt pelata varman päälle ja rakentaa pelin klassisen tasoloikkakaavan pohjalta, mutta onneksi hieman uusia höysteitä lisäten.

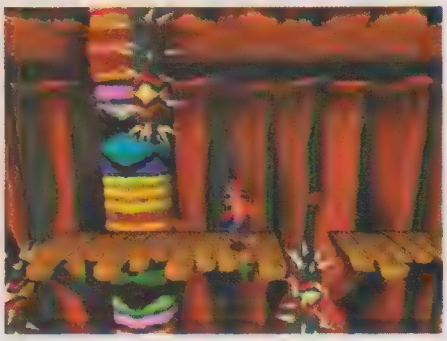
Kenttiä on pääasiassa kolmea tyyppiä. Useimmiten Crash liikkuu kentässä selkä pelaajaan päin, ja viholliset lähestyvät edestä päin. Hiukan vaikeampia ovat kentät, joissa Crash juoksee kohti pelaajaa: tässä variaatiossa häntä useimmiten ajaa takaa joku ilkimys tai valtava kivikuula uhkaa liiskata sankarimme. Näistä kentistä selviää löytämällä parhaat pakotiet ja siksi ensimmäinen yritys menee yleensä pieleen. Kolmas kenttätyyppi on perinteinen sivuttainrullaava tasoloikka, jossa vihulaiset käyvät kimppuun oikealta ja vasemmalta.

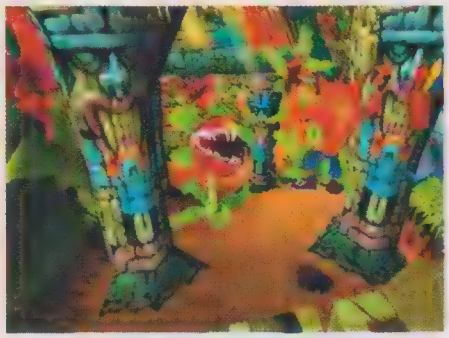
Joissain kentissä Crash pääsee liikkumaan mihin suuntaan vain, mutta täydellisestä liikkeen vapaudesta ei suinkaan ole kysymys: tasoloikkasankarit kun ovat ikuisesti kahlittuja ennalta määrättyihin polkuihin...

Naughty Dogin heput ovat ilmeisesti käyttäneet juonensuunnittelussa säästyneen ajan pelin ulkonäön viilailuun, koska Crash Bandicoot on älyttömän hyvän näköinen ja toimiva peli - sanoisinpa jopa että hienoin PlayStation -peli toistaiseksi. Kaikki kentät ovat loistavasti väritettyjä ja yksityiskohtia riittää. Musiikki sopii grafiikkaan kuin nenä naamaan ja pelin tunnelma on mitä mainioin.









Varkaissa tai ainakin lainaamassa on käyty kovasti... katsokaapa kukkaa ylläolevassa kuvassa. Eikös vain muistutakin kovasti putkimies Marion pahinta vihollista?

Kaikki kentät ovat loistavasti väritettyjä ja yksityiskohtia riittää. Musiikki sopii grafiikkaan kuin nenä naamaan ja pelin tunnelma on mitä mainioin.

Naughty Dosin virallisen tiedotteen mukaan Crash Bandicoot on samaa suuruusluokkaa kuin muutkin tasoloikkapelit. Crashin selvittää vaikka ei löytäisikään kaikkia piilotettuja kenttiä ja salaisuuksia, mutta jos löytää kaiken jemmatun niin lopussa kiitos seisoo: kaikki kentät pelanneelle on luvassa erityisen spektaakkelimainen loppuhuipennus.

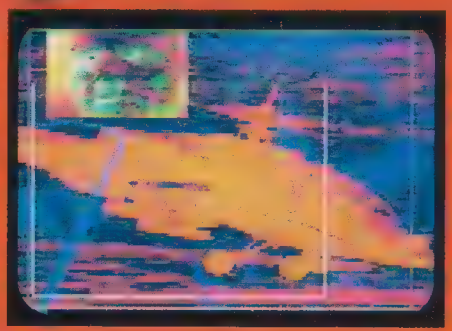
Salaisuuksien etsimisessä tärkeä apulainen on Tawana - yksi saaren harvoista ystävällisistä alkuasukkaista. Jos Crash löytää kolme Tawanan kuvaa kentästä hän pääsee tapaamaan Tawanaa ja saa tallennettua pelin keskellä kenttää. Kuvien löytäminen on joskus kirjaimellisesti kiven alla, mutta jokaisen kannon ja kasken koluaminen kannattaa sillä silloin säästyy suhaamasta samaa seikkailua sataan suuntaan.

Vaikka Crash Bandicoot ei pysty kilpailemaan omaperäisyydellä Sonicin ja Marion kanssa, se on kuitenkin taidolla ja pieteetillä tehty. Naughty Dog ja Crash ovat lunastaneet paikkansa videopelimaailmassa.

Tällä hetkellä tosin näyttää siltä, että Sony on sössinyt julkaisuaikataulun ja Crash Bandicootin Suomen ensi-ilta siirtyy marraskuun 8:nteen päivään (alunperin sen piti tulla ulos syyskuussa). Palaamme asiaan arvostelun merkeissä silloin.

SOVIET STRIKE

Ensin oli *Desert Strike*, sitten tuli *Jungle Strike* ja *Urban Stirke* ja nyt on vuorossa entisen Neuvostoliiton muistolle omistettu *Soviet Strike*. Electronic Arts väittää neuvostorysäyksen olevan syksyn ykköspeli.



Electronic Arts, kuten kaikki muutkin pelitalot, on laittanut parhaansa likoon syksyn uutuuspelejä työstettäessä. Parhaimmat paukut oli tänä vuonna varattu Strike-sarjan neljännelle osalle. Pelin lähtökohta on tietty sama kuin aikaisemmissakin osissa - hullut diktaattorit eivät mene koskaan pois muodista.

Kuten nokkelimmat ovat jo otsikosta ja ingressistä päätelleet, helikopteriseikkailun lavasteina on entinen Suuri ja Mahtava. Taustatarina kertoo itänaapurimme kärsineen mystisistä hyökkäyksistä sen jälkeen kun rautaesirippu ruostui puhki. Syyllinen iskuihin on koodinimellä Shadowman tunnettu yksinäinen kirgiisi joka on sitä mieltä, että Äiti Venäjä on pahasti hunningolla luovuttuaan punalipusta ja että ainoa lääke demokratian tautiin on kunnon sisällissota. Venäjän hallitus haluaa pitää sisäisen konfliktin salassa ja kutsuu apuun Strike-iskuryhmän, joka on salaisen, maailmanrauhaan tähtäävän organisaation käsikassara. Striken tehtävänä on etsiä Shadowmanin armeijan tukikohtia eri puolilta ex-NL:n aluetta ja pitää huolta että kapinalliset eivät pääse tekemään pahojaan. (Viva Tshetshenia!)

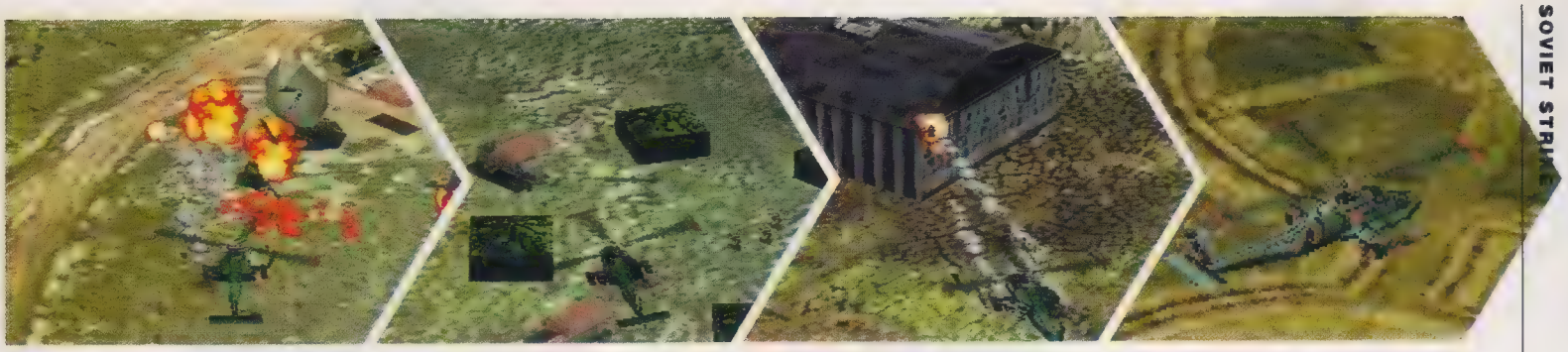
Soviet Strike näyttää aivan erilaiselta kuin Strike-sarjan muut pelit: uusi kolmiulotteinen grafiikka häikäisee vanhaan jälkeen tottuneen silmän. Mutta siihen uudistus sitten jääkin, pelikonsepti on aivan samanlainen kuin edeltäjissä.

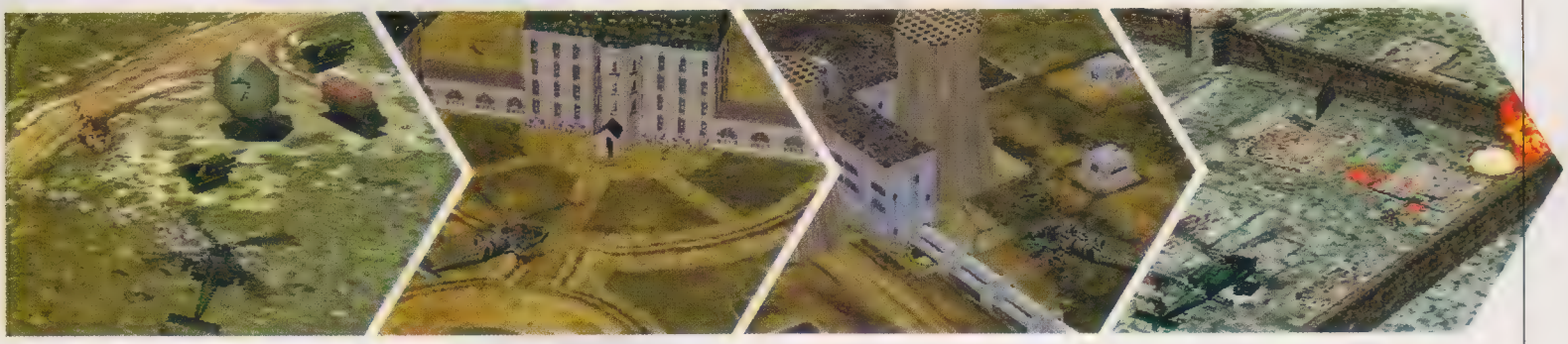
Jokaisella tasolla on useita tehtäviä, jotka täytyy hoitaa oikeassa järjestyksessä. Tehtävinä saattaa olla vaikka ydinvoimalan räjäyttäminen tai ystävällismielisten agenttien pelastaminen mielisairaalasta. Tehtävien ohella täytyy selvitä laajasta joukosta vihollisia, joiden kanssa EA:n kooditajat ovat varmasti ahertaneet ylitöissä. Esimerkiksi jos pelaaja hyökkää rakennukseen niin siellä olevat ihmiset pakenevat ulos, mutta jokainen ulos juokseva hahmo toimii sille tyypillisellä tavalla. Heikot hahmot painuvat piiloon kun taas voimakkaat kokoontuvat yhteen ja hyökkäävät takaisin. Joka ainoa pelissä vilahtava pikkuruinen ukko toimii eri tavoin riippuen sitä, mitä pelaaja tekee. Tämä ominaisuus antaa pelille ennenkokematonta lisäpotkua.

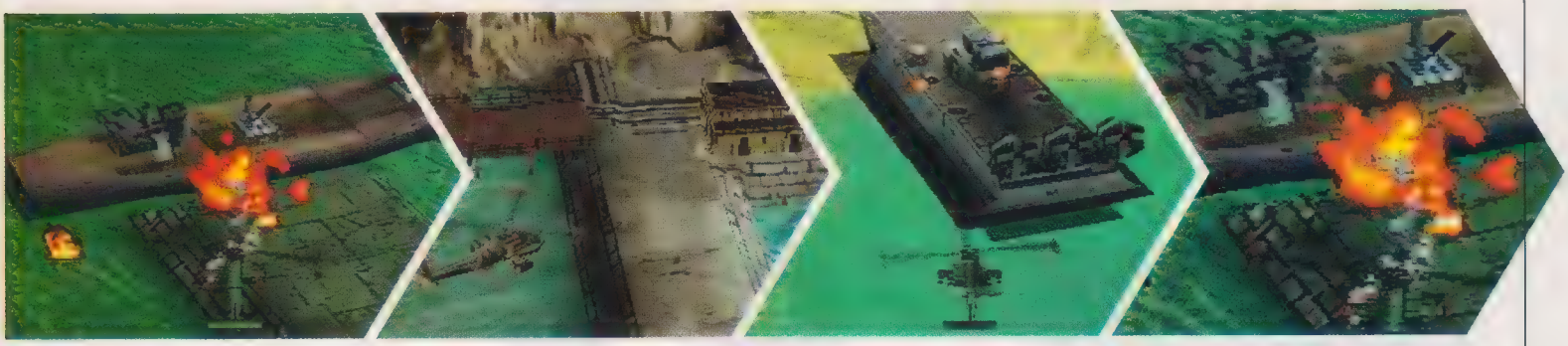
Heikot hahmot painuvat piiloon kun taas voimakkaat kokoontuvat yhteen ja hyökkäävät takaisin. Joka ainoa pelissä vilahtava pikkuruinen ukko toimii eri tavoin riippuen sitä, mitä pelaaja tekee.

Soviet Strike on rakennettu kokonaan polygoneista. EA lähetti suunnittelijansa opintomatkalle Itä-Eurooppaan ja pisti heidät lukemaan metritolkulla kirjoja Neuvostoliitosta, sen asukkaista, sotilaallisesta kalustosta, yhteiskunnasta, maan topografiasta jne. jotta peliin olisi saatu autenttinen tunnelma. Mm. Venäjältä, Siperiasta ja Tsekkoslovakiasta otettiin lukemattomia valokuvia sekä ilmasta että maasta, ja kuvat lisättiin polygoneihin jotta saataisiin aikaan mahdollisimman luonnollisia maisemia. Ja ne maisemat ovat karuja ja kylmiä - lumi peittää vuoret ja mannut ja ympäristö on äärimmäisen epäystävällinen. Kyllä Siperia opettaa!

Soviet Strikessa pelaajalla ei ole käytössään muita kulkuneuvoja kuin helikopteri. Tämä tylsyys kompensoituu tosin sillä,







että tasoja voi muokata mieleisekseen aika vapaasti. Voi esimerkiksi jättää jonkun tehtävän kokonaan väliin, tai jos suorittaa saman tehtävän hieman eri tavalla niin seuraava tehtävä saattaa muuttua. Tämän ansiosta samaa tasoa voi pelata uudestaan ja uudestaan kyllästymättä.

Electronics Arts on parhaansa mukaan yrittänyt tehdä Soviet Strikesta poliittisesti korrektin (mikä on tietty ihan viisasta: oikeassa maailmassa, jossa lehdet ja uutiset ovat pullollaan uutisia ex-NL:n ympäristökatastrofeista ja Vladimir Zhirinovskin maailmanvalloituslausuntoja saattaa Soviet Striken kaltainen tilanne olla ihan oikeasti totta.) Väärinkäsitysten välttämiseksi EA on käynnistänyt valtavan rauhankampanjan. Moskovan katuja koristavat sodanvastaiset banderollit ja paikallisen McDonaldsin julkisivuun on ripustettu valtava juliste jossa sanotaan: "Stop the war before it begins" (Lopettakaa sota ennekuin se alkaa).

Vaikka moskovalaisia taas kerran rasitetaankin propagandalla, on Soviet Strike kuitenkin parasta mitä EA on toistaiseksi saanut aikaan, ja ehkäpä myös parasta mitä tänä syksynä ylipäätään on saatu aikaan.

EA lähetti suunnittelijansa opintomatkalle Itä-Eurooppaan ja pisti heidät lukemaan metritolkulla kirjoja Neuvostoliitosta, sen asukkaista, sotilaallisesta kalustosta jne. jotta peliin olisi saatu autenttinen tunnelma.

Sega

Ennen uuden Sonicin tulemista Segan Sonic Team halusi putsata nuppinsa tekemällä jotain aivan uutta. Kahden vuoden aherruksen jälkeen lopputulos on julkaistu - markkinoille on tullut Nights, peli, joka aloittaa uuden Saturn-aikakauden.

Segan Sonic Team on, kuten kaikki muutkin pelitiimit, muusikkojen, ohjelmoijien, graafikoiden, käsikirjoittajien jne. työyhteisö. Sonic Teamin sydän on kuitenkin sen kolme jäsentä, tuottaja/suunnittelija/ohjelmoija Yuji Naka, joka loi Sonic The Hedgehogin (samaan tapaan kuin Shigeru Miyamoto on Marion isä). Naoto Oshima oli Yuji Nakan läheisin yhteistyökumppani ensimmäisessä Sonic-pelissä, ja Takashi Iizuka jatkoi heidän viitoittamaansa polkua ja suunnitteli mm. suurimman osan Sonic & Knuckles -pelistä.

PUOLEN VUODEN TUUMISKELU

Kun Sonic Team sai Mega Driven Sonic & Knucklesin valmiiksi, sen jäsenet päättivät tehdä seuraavaksi jotain täysin uutta ja erilaista. Alusta asti oli selvää, että uusi peli tehtäisiin Saturnille. Kuuden kuukauden aivomyrskyn jälkeen Nightsin idea oli valmis. Tiimin jäsenet olivat jo pari vuotta aiemmin, Sonic 2:ta tehdessään puhuneet seikkailupelistä, jonka päähahmo pystyisi lentämään. 32-bittisen teknologian myötä he näkivät unelmansa tulevan mahdollisesti toteuttaa.

Huhtikuussa 1995 kehitystyö pääsi kunnolla vauhtiin. Tiimi oli harkinnut useita erilaisia päähahmoja ja mielikuvitusmaailmoita, mutta lopulta he tulivat siihen tulokseen, että uni-teema toimisi parhaiten. Heti aluksi päätettiin, että tämän pelin sankarina ei seikkailisi Sonic. Kaikki kolme olivat yhtä mieltä siitä, että Sonic-peleistä pitäisi ottaa pitkä askel eteenpäin, jotta suosittuun tasoloikkakonseptiin pystyttäisiin luomaan jotain uutta ja ihmeellistä. Koska Sonic on maan pinnalla täysin pitelemätön, niin lentävä sankari sopi uutuuteen loistavasti.

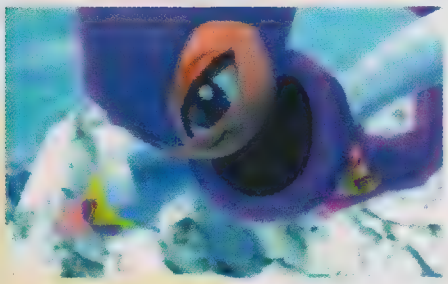
TOISENLAINEN SANKARI

Yleensä pelitalot suunnittelevat peliensä päähahmot niin, että kuka tahansa voi nopeasti samaistua niihin. Sonic Team päätti tällä kertaa unohtaa moisen kaupallisen ajattelun ja luoda niin omaperäisen hahmon kuin mahdollista. Kuten sanottu, erilaisia hahmoja suunniteltiin useita, ennen kuin Nights ilmestyi. Aluksi peli muistutti Indiana Jonesin seikkailuja, ja hahmon suunnittelu seurasi samaa rataa. Toinen päärooliin tyrkyllä ollut persoona oli vihreään maastopukuun verhoutunut sotilas.

KUKA PELAA?

Sonic Teamin mukaan kuka tahansa voi pelata Nightsia, omalaatuisista päähahmosta ja peli-ideasta huolimatta. Vasta-alkajalle riittää värikäs ja mielikuvituksellinen grafiikka, eikä pelin läpipelaaminen tuota suurempia tuskia. Kokeneemmat ohjainsompaajat puolestaan voivat palata tutkimaan unimaailman salaisuuksia yhä uudelleen ja uudelleen. Koska kaikki kentät muuttuvat jatkuvasti, aina löytyy uusia, ihmeellisiä asioita ja keskeneräisiä tehtäviä suoritettaviksi.

unelmoi



HUIPPULUOKAN OHJAUS

Aluksi Nightsista piti tehdä rauhallinen peli, jossa voisi kaikessa rauhassa liidellä ympäriinsä maisemista nauttimassa. Mutta mitä pitemmälle kehitystyö eteni, sitä nopeampi Nightsista tuli. Valmiissa pelissä päähahmo sujahtelee edestakaisin nopeammin kuin Sonic. Koska ohjaaminen kävi liian vaikeaksi, niin Sonic Team päätti saman tien suunnitella uuden ohjaimen. Pari kuukautta myöhemmin valmistunut Saturnin analoginen ohjain seuraa pelin mukana, ja mahdollistaa Nightsin sulavat immelmannit.

TIIMI JATKAA UNEKSIMISTA

Vaikki tiimin jäsenet ovatkin enemmän kuin tyytyväisiä lopputulokseen, niin kaikki vakuuttavat kuitenkin kuin yhdestä suusta, että tulevaisuudessa he osaavat tehdä vieläkin parempia Saturn-pelejä. Tiimi sanoo, että he eivät ole vielä hyödyntäneet Saturnin koko kapasiteettia.

Seuraava suuri projekti on nimeltään Sonic X-Treme, mutta ennen sitä tiimi pitää lyhyen loman. Ja vetää pienet tirsat...

Micro Machines Military

PELIKONE — Mega Drive
JULKAISIJA — Codemasters
LUONNE — Toiminta

PlayStationin Micro Machines V3:n myötä englantilainen pelitalo Codemasters panostaa vielä kerran Mega Driveen uudella pelillä Micro Machines Military. Tällä kertaa peli-ideaa on hieman muutettu. Jälleen kerran lelu-autot kaahaavat kilpailussa, mutta Micro Machines Military tuo reiluun ja rehtiin urheilu-henkeen koko kasan aseita. Tiukkoja kurveja ja omituisia esteitä selvitellään kaikkiaan 30 kentässä. Pelistä löytyy myös 20 taisteluareenaa, joilla jopa kahdeksan pelaajaa pääsee ottamaan mittaa toisistaan. Kisan aikana joutuu väistelemään ampiaisten tiputtelemia keksinmuruja ja lelusotilaiden vesipyssyjen suihkuja. Codemasters on jälleen kerran laittanut pelikasettiin liittimet kahdelle lisäohjaimelle. Kaikkien Mega Driven omistajien odottama hetki koittaa marraskuussa

Micro Machines V3

PELIKONE — PlayStation
JULKAISIJA — Codemasters
LUONNE — Kilpa-ajo

Micro Machines -sarjan pelejä on myyty kautta maailman 700 000 kappaletta. Codemastersin idea näyttää tehoavan maksavaan yleisöön. Micro Machines V3:n idea on sama kuin edeltäjissäänkin, vaikka grafiikka onkin kertaluokkaa komeampaa. Micro Machines V3 kätkee sisäänsä yhteensä 50 rataa, jotka sijoittuvat niin puutarhaan kuin maitotölkkien ja voitahrojen täplittämälle keittiön pöydälle. Uusien kenttien lisäksi Codemasters on heittänyt soppaan 30 uutta kulkuneuvoa, josta löytyy urheiluautoja, helikoptereita, rantakirppuja ja panssarivaunuja.
Micro Machines -pelien vahvuus on aina ollut nopeudessa ja hauskuudessa. Samat ominaisuuden on yritetty tuoda myös Micro Machines V3:een. Miltä lopputulos näyttää sen näemme pari viikkoa ennen joulua

Ninja

PELIKONE — PlayStation/Saturn
JULKAISIJA — Core
LUONNE — Seikkailu

Englantilaisella Corella on ollut kiireinen vuosi. Erinomaisen Thunderhawk 2:n jälkeen odotukset heidän tulevaa seikkailupeliään, Tomb Raiders, kohtaan ovat valtaisia. Tomb Raidersin ilmestyessä Corelta tulee toinenkin seikkailupeli – Ninja.
Tarina vie pelaajan feodaaliajan Japaniin, missä nuori ninja Kuwosawa yrittää pysäyttää pimeyden valtiaan. Kuwosawa joutuu selvittämään tiensä läpi 15 erilaisen, kolmiulotteisen maailman. Vaivalloinen tie on täynnä vaaroja: samuraita ja demoneja. Ulkonäkönsä puolesta Ninja muistuttaa Virtua Fighter 2:ta, vaikka Ninja onkin enemmän seikkailu kuin beat 'em up.
Ninjan julkaisupäivää ei ole vielä päätetty, mutta luultavasti Core päättää odottaa Tomb Raidersin jälkeen ainakin kuukauden, ennen kuin julkaisee uuden, saman lajityypin pelin.

Bubsy 3D

PELIKONE — PlayStation/Saturn
JULKAISIJA — Accolade
LUONNE — Seikkailu

Maailman nopein kissa on palannut. Sarjan piinallisen kakkososan jälkeen Accolade päätti antaa idean modernisoimisen ohjelmoijatalo Eideticin tehtäväksi. Bubsy 3D on koottu kokonaan polygoneista. Peli on täysin kolmiulotteinen. Eidetic on ottanut reippaasti mallia Super Mario 64:stä ja Crash Bandicootista. Bubsy 3D:n maailma ja sen asukkaat on napattu Warnerin 50-luvulla tekemistä piirretyistä. Eideticin mukaan jokainen kenttä on suurtakin suurempi ja täynnä salaisuuksia. He väittävät myös käyttävänsä PlayStationin kapasiteetin viimeistä murua myöten ja että kyseessä on kaikkien aikojen paras tasoloikka. Jokainen, joka muistaa kuinka lujaa ensimmäisestä Bubsysta lyötiin rumpua, osaa varmasti asettaa suuret väitteet todenmukaisempiin mittasuhteisiin.

Street Fighter Alpha 2

PELIKONE — PlayStation/Saturn/SNES
JULKAISIJA — Capcom
LUONNE — Beat 'em up

Ohhoijaa. Taas yksi päivitys Capcomin Street Fighter -sarjaan. Yllättäen (not!) Street Fighter Alpha 2 muistuttaa edeltäjäänsä. Kaikki edellisen osan rokut palaavat ruudulle, mukaan on otettu myös Dhalsim ja Zangief. Street Fighter Alpha 2 esittelee meille myös kolme täysin uutta märkäkorvaa. Sotilas Rolento, koulutyttö Sakura ja vanhus Gen yrittävät parhaansa, mutta kiinnostaako uutuus ketään, sen näemme PlayStationilla, Saturnilla ja SNES:llä loppuvuodesta.

UUDET PELIT

TÄHÄN LISTAAN ON KOOTTU KAIKKI HEINÄ-SYYSKUUSSA POHJOISMAISSA VIRALLISESTI JULKAISTAVAT PELIT.

Super NES

Mega Man X3	25 heinä
Asterix	29 elo
Super Mario All-Stars	29 elo
Pinocchio	26 syys
Spirou	26 syys
Worms	26 syys
Power Piggs of the Dark Age	26 syys

Game Boy

Toshinden	25 heinä
Prehistorik Man	25 heinä
Race Days	25 heinä
Iron Man / X-O Manowar	14 elo
Kirby's Block Ball	29 elo
Asterix	29 elo
Pinocchio	29 elo
Ms. Pac Man	26 syys
Asterix & Obelix	26 syys
Blues Brothers - Jukebox Adventure	26 syys

Saturn

Big Hurt Baseball	24 heinä
Guardian Heroes	26 heinä
Shockwave Assault	26 heinä
Shining Wisdom	26 heinä
Need for Speed	26 heinä
Street Fighter Alpha	26 heinä
Story of Thor 2	22 elo
Baku Baku	25 elo
Olympic Soccer	25 elo
Discworld	29 elo
Destruction Derby	29 elo
Loaded	Elo
Ultimate Mortal Kombat 3	Elo
Athlete Kings	Elo
Cyberia	Elo
3D Lemmings	Elo
Road Rash	Elo
Battle Monster	4 syys
Nights	5 syys
Bubble Bobble	6 syys
Alien Trilogy	6 syys
Olympic Games	10 syys
NBA Action	12 syys
Sampras Extreme Tennis	15 syys
Casper	15 syys
Exhumed	26 syys
NFL Quarterback Club '97	Syys
Spacehulk	Syys
Iron Man / X-O Manowar	Syys
Puzzle Bobble 2: Bust-a-Move	Syys

Mega Drive

Arcade Classics	30 elo
Worms	30 elo
Bugs Bunny	5 syys
Disney Collection	12 syys
Pocahontas	13 syys
Desert Strike	13 syys
James Pond	13 syys
Lotus Turbo	13 syys
Road Rash	13 syys

Game Gear

Baku Baku	Heinä
Bugs Bunny	12 syys

PlayStation

Olympic Soccer	26 heinä
Olympic Games	26 heinä
Impact Racing	26 heinä
International Track & Field	Heinä
NFL Quarterback Club '96	Heinä
Resident Evil	9 elo
Puzzle Bobble: Bust-a-Move 2	28 elo
Museum Piece vol 1	Elo
Galaxian 3	Elo
Gunship 2000	Elo
Pro Pinball	Elo
Williams' Greatest Arcade Hits	Elo
Big Hurt Baseball	Elo
Skeleton Warriors	Syys
Star Fighter	Syys
Top Gun	Syys
Raging Skies	Syys
Formula 1	Syys
Aquanauts Holiday	Syys
Sampras Extreme Tennis	Syys
Blam! Machinehead	Syys
Swagman	Syys
Onside	Syys
Darkstalkers	Syys
Davis Cup Tennis	Syys
Iron Man / X-O Manowar	Syys
NFL Quarterback Club '97	Syys
Killing Zone	Syys
Bubble Bobble	Syys
Time Commando	Syys
Andretti Racing	Syys
Madden NFL Football '97	Syys
PGA Tour Golf '97	Syys

Lista on päivitetty 22. elokuuta 1996. Tavalliseen tapaan haluamme muistuttaa, että maahantuojien suunnitelmat saattavat muuttua huvinkin lyhyellä varoitusajalla.

SUPER POWER SUOSITTELEE

Tähän listaan olemme koonneet omasta mielestämme parhaat, lehtemme sivuilla arvostellut pelit.

1. (-) RESIDENT EVIL
Pelottavan hyvä. PlayStationin tähän mennessä paras peli, ja Capcomin vahva comeback. (1 kk.)

2. (-) NIGHTS
Jos uusia uria aukovat pelit eivät pelota, niin Nights on fantastinen, unenomainen kokemus, jota yhdenkään Saturnin omistajan ei pidä jättää väliin. (1 kk.)

3. (-) INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Lajityypissään vuosikymmenen kovin julkaisu. Toimii parhaiten kun pelaajia on useampia.
(1 kk.)

4. (-) FORMULA 1
Täydellinen F1-simulaattori, josta löytyy 17 rataa ja 35 ajajaa, ja joka silti on täysin pelattava. (1 kk.)

5. (-) BUST-A-MOVE 2
Yksinkertainen mutta nerokas palikkapeli, joka kestää maailman tappiin asti. Ainakin kaksinpelinä.
(1 kk.)

6. (-) FADE TO BLACK
Kuin kolmiulotteinen Flashback. Omaperäinen, jännittävä ja erittäin viihdyttävä. (1 kk.)

7. (-) LUFIA II
Final Fantasyjen ja Zeldan innoittamana Taito on tehnyt vuoden toistaiseksi parhaan roolipelin.
(1 kk.)

8. (-) BAKU BAKU
Se, että puolet pelin ideoista on nyysitty Kirby's Avalanchesta ei merkkaa mitään. Segan Baku Baku on loistava. (1 kk.)

9. (-) BUBBLE BOBBLE
Yksi kahdeksankymmentäluvun hauskimmista kolikkopeleistä on saanut jatkoaikaa konsolipelinä.
(1 kk.)

10. (-) DIE HARD TRILOGY
Kolme toimintaseikkailua yhdellä CD:llä. Probe on jälleen kerran todistanut, että elokuvalisenssipeleistäkin voi tehdä hyviä.
(1 kk.)

11. (-) SUPER MARIO RPG
Squaren ja Nintendon viimeinen yhteisprojekti, jota voisi nimittää jo nyt klassikoksi.
(1 kk.)

12. (-) OLYMPIC SOCCER
Olympic Soccer ilmestyi kuin tyhjästä ja osoittautui yhdeksi vuoden parhaista urheilupeleistä.
(1 kk.)

13. (-) SUPER MARIO KART
Nintendon klassinen kaahauspeli julkaistiin uudellee. Toimii yhtä hvyin kuin neljä vuotta sitten.
(1 kk.)

14. (-) NHL FACE OFF
Electronic Artsin kilpailijan puutteessa Sonyn NHL Face Off tuli, näki ja teki maalin.
(1 kk.)

15. (-) STREET FIGHTER ALPHA
Capcom on edelleen kaksiulotteisten tappelupelien kruunaamaton kuningas. (1 kk.)

16. (-) PANZER DRAGOON II
Virstanpylväs shoot 'em upien historiassa ja lähes Nightsin luokkaan yltävä elämys.
(1 kk.)

17. (-) ALIEN TRILOGY
Yksi kaikkien aikojen parhaita elokuvalisenssipelejä. Probe on onnistunut luomaan elokuvien tunnelman painostavan upeasti.
(1 kk.)

18. (-) EURO '96
Saturnille päivitetty Actua Soccer pitää pintansa vielä pitkään jalkapallon EM-kisojen jälkeenkin.
(1 kk.)

19. (-) GUARDIAN HEROES
Perinteistä sivuttaisvierittävää beat 'em up -säpinää, johon on ujutettu hiven roolipeliä.
(1 kk.)

20. (-) MEGA BOMBERMAN
Todiste siitä, että Bombermaniin ei aika pure. Tänä vuonna ainoa kunnollinen, uusi Mega Drive peli.
(1 kk.)

PELIARVOSTELUT

ARVOSTELIJAT

TOPI
Suosii japanilaisia seikkailupelejä.
Ikä: 22
Harrastaa: Musiikkia
Pitää: RPG ja seikkailupelit
Vihaa: Amerikkalaiset pelit
Tämänhetkinen suosikki: Super Mario 64

MARTTI
Pitää kaikesta aasialaisesta niin kauan kuin missään ei näy Full Motion Videota
Ikä: 21
Harrastaa: Manga & itärannikon rap
Pitää: RPG & shoot 'em up
Vihaa: Full Motion Video
Suosikki: Super Mario 64

JOONAS
Viis veisaa käyttöohjeista, pääasia että saa ampua jotain. Vaikka Tetristä...
Ikä: Vaikea
Harrastaa: Puutarhanhoito
Pitää: Väkivalta-, kilpa-ajo- ja ongelmapelit
Vihaa: Pilsneri
Suosikki: Super Mario 64

LOVIISA
Saa enemmän ihailijapostia kuin kukaan muu toimituksessa. Elää tyydyttävässä suhteessa tumman pelipojan kanssa.
Ikä: 19
Harrastaa: Musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Suosikki: Baku Baku

JOHN
Pitää väkivaltaisista peleistä, joissa pääsee kalttaamaan mieluusti myös viattomia ohikulkijoita.
Ikä: 29
Harrastaa: Lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em upit
Vihaa: Lentosimulaattorit
Suosikki: Super Mario 64

NIKO
Odottaa kärsimättömänä Pulitzerin palkintoa hienosta messuspesiaalistaan ja Virtua Fighter kolmosta.
Ikä: 1847 – 1911
Harrastaa: Pamela Anderson
Pitää: Urheilu- ja tappelupelit
Vihaa: Nintendon nutaamista
Suosikki: Tekken 2

TOMMI
Valitsee pelihahmokseen aina tytön, jos vain mahdollista. On siinä meillä varsinainen Riski-Aku.
Ikä: Protoceratops
Harrastaa: Kaikkea 604:llä
Pitää: Lentosimulaattoreista ja avaruusammuskelupeleistä
Vihaa: Jill Valentinen onnetonta keskittymiskykyä
Suosikki: "Bethor, self-destruct by flamer!"

ARVOSANAT

Peleille on vaikeampaa antaa oikeudenmukaisia pisteitä kuin tohtori Wiilille deodoranttia. Numerot riippuvat aina peliarvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti pitävät enemmän japanilaisista roolipeleistä kuin amerikkalaisista splattereista. Joonas ja Niko taas ampuvat ensin ja lukevat käyttöohjeet vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mielihalujen vuoksi annammekin aina vähintään kahden toimittajan kertoa mielipiteensä kustakin pelistä.
Numeroita viilataan saman laityypin muita ajankohtaisia edustajia mittatikkuina käyttäen. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen viimeisimpiin uutuuksi ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja pelituntuman taso kasvaa peli peliltä. 32-bittisten pelejä on turha verrata NES:n tai Master Systemin peleihin.
Viimeinen suuri kysymysmerkki on arvosanasysteemi. Käyttämäämme arvostelusysteemiä käyttää 95% maailman pelilehdistä, joten se saa kelvata meillekin. Alla pieni sanallinen selvitys noiden mystisten numeroiden tarkoituksesta.

100 paras, kaunein, virheetön. Jumaluus, A ja O, Lola Odusoga. Aamen.
99 - 95 tähän kastiin yltävät vain harvat ja valitut. Kuten Resident Evil ja Virtua Fighter II.
94 - 90 huipputulos. Osta tai itke katkera kyyneleitä.
89 - 80 selkeästi yli keskitasoa. Pelityypin faneille ehdoton hankinta.
79 - 70 keskitasoa. Kannattaa testata ennen kuin kaivaa kukkaroa.
69 - 60 keskinkertainen. Tämän arvosanan saaneisiin sekaantuu omalla vastuullaan.
59 - 50 hohhoijaa. Mitähän televisiosta tänään tulee?
49 - 30 tällaisia pelejä Joulupukki kiikuttaa tuhmille lapsille.
29 - 10 ongelmajätettä. Huolehdi luonnosta ja kiikuta lähimpään ongelmajätelaitokseen.
9 - 1 Game Over, man! Game Over!

LUONNE — **Toiminta/Seikkailu**
JULKAISIJA — **Electronic Arts**
JAKELU
MYYNNISSÄ — **Nyt**
PELAAJIA — **1**
PELIMUISTI — **Muisti**
KOKO — **CD**
MUUTA — **Myös Saturnille**

Die Hard Trilogy

Kova kyttä John McClane astuu valkokankaalta TV-ruuduille. Toimintaa riittää silti entiseen malliin.

Kyseessä on todellakin kolme erilaista peliä yhdessä paketissa. Pelin tekijät ovat pitäneet kiinni elokuvien teemoista, mikä on melko harvinainen ilmiö elokuvapeleistä puhuttaessa.

Koko juttu alkoi vuonna 1988 elokuvasta Die Hard. Toimintaleffa asetti koko lajityypin suuntaviitat uusiksi. Kassamenestystä seurasi Die Harder ja viime vuonna ilmestynyt Die Hard With a Vengeance. Kolmen kokoillan elokuvan jälkeen McClane, jota filmeissä esittää Bruce Willis, on saanut oman pelin, joka perustuu kaikkiin kolmeen elokuvaan. Selvä?

KOKO RAHALLA

Idea kolmen elokuvan puristamisesta yhdelle peli-CD:lle kuulostaa avokätiseltä. Kyseessä on todellakin kolme erilaista peliä yhdessä paketissa. Pelin tekijät ovat pitäneet kiinni elokuvien teemoista, mikä on melko harvinainen ilmiö elokuvapeleistä puhuttaessa.

OSA YKSI

Die Hard -elokuvan tyyliin ensimmäisessä osassa taistellaan terroristeja vastaan Nakatomi-pilvenpiirtäjässä. McClane aloittaa seikkailunsa pilvenpiirtäjän kellarikerroksen autotallista ja taistelee tiensä katolle, suureen loppuhuipennukseen. Toiminta näyttää komealta ja sitä ryydittävät elokuvasta nipsaistut äänet.

Matkalla kohti kattoa McClane käy vastaanottokerroksessa, vapaa-ajan kerroksessa, juhlakerroksessa, konttorikerroksessa, tietokonehuoneessa ja toimitusjohtajan kerroksessa. Elokuvaa mukaillen McClane törmää terroristeihin myös vasta rakenteilla olevassa kerroksessa.

Pisteitä heruu paitsi mahdollisimman monen terroristikynnen kylmentämisestä, myös panttivankien (joiden joukossa on myös primus motor, rouva McClane) pelastamisesta.

OSA KAKSI

Tervetuloa Dullesin kansainväliselle lentokentälle! Die Harder -elokuvan tapaan John McClane törmää keskelle terroristien juonia lentokentällä jouluaikaan.

Perusteiltaan peli muistuttaa Segan Virtua Copia, mutta grafiikan yksityiskohtaisuuden eteen on nähty enemmän vaivaa.

McClane joutuu todistamaan miten hyvä hän on aseiden käsittelijänä, jos hän mielii selvitä tästä seikkailusta. Avukseen hän saa (jos vain löytää kaikki) AK-47:n, raketteja, kranaatteja, haulikon, kranaatinheittimellä varustetun haulikon, metsästyskiväärin, M60:n ja kätevän pikku konekiväärin. Heti

Pommit ja kranaatit tekevät ikäviä kuoppia New Yorkin katuihin. Mitähän John McClane saa palkakseen kaikista vaivoistaan: kaupungin avaimen vai lihavan vahingonkorvausvaatimuksen?

Kun McClane pääsee vauhtiin, Amerikassa räjähtelee. Asehullut terroristit ja veriset tuulilasit kuuluvat erottamattomasti Proben teurastajapeliin Die Hard Trilogy. Jos suolenpätkät tuulilasissa tai psykopaattiset roistot rasittavat, on parempi sulkea kone ja katsella vähän aikaa vaikka Jeevesin seikkailuja. Jotta verenpaine laskee...

alussa hänen taskustaan löytyy pieni Beretta-pistooli.

Beretan jälkeen yhtään asetta ei tarjoilla hopealautaselta, vaan niitä joutuu etsimään. Joskus aseita saa poimittua kuolleilta terroristeilta, joskus niitä joutuu metsästämään mitä älyttömimmistä paikoista. Arsenaali kasvaa parhaiten kun pitää koko ajan pupillit teevateina.

OSA KOLME

Kolmas peli, joka perustuu kolmanteen Die Hard -elokuvaan, seuraa elokuvan juonta kaikkein löyhimmin. Tehtävänä on ajaa autoa kellon tikittäessä koko ajan. Tarkoitus on ehtiä purkamaan terroristien New Yorkiin ripottelemia pommeja. Ongelmana on niiden paikantaminen.

McClanen apuna on Zeus, jota elokuvassa esittää Samuel L. Jackson. Zeus kertoo autossa McClanelle, mihin suuntaan seuraavasta risteyksestä pitää kääntyä. Kannattaako Zeusin neuvoja aina uskoa, se on toinen juttu.

YIPPEE KAI-YAY

Die Hard -elokuvat ovat aina kuuluneet minun suosikkeihini. Mikäpä siis sen mukavampaa, kuin päästä itse John McClanen housuihin ja pelata itse läpi kaikkien kolmen elokuvan seikkailut.

Jo se kertoo paljon, että kolme peliä on nivottu yhteen. Se on jo lähes uskomatonta, että Probe on onnistunut tekemään kaikista kolmesta pelistä erittäin hyviä, sekä grafiikan, äänten että pelattavuuden kannalta. Jokainen peli eroaa muista CD:n peleistä, joten kyllästymäänkään ei pääse ihan alkumetreillä. Pelien määrä ja vaihtelevuus luo tunteen siitä, että kerrankin vaivalla ansaituille pennosilleen saa kunnolla vastinetta. Tilannetta ei pahenna lainkaan sekään, että tehtävät ovat suuria ja haastetta riittää jokaisessa kolmesta tehtävästä.

Mitäpä tässä sitten oikein voisi sanoa? Minun mieleiseni peli... Yippee Kai-yay!

John 92

HOLLYWOODIN HAJU

Brittiläisellä Probella tuntuu olevan näppinsä pelissä vähän joka toisessa nykyään julkaistavassa pelissä. Varsinkin niissä, joiden nimestä löytyy sana Trilogy. Die Hard Trilogy on Alien Trilogyn tapaan täynnä pieniä vihjeitä siitä, että Probella on luettu kotiläksyt ennen kuin kehitysympäristöihin on kytketty virta. Jokaisessa Die Hard Trilogyn tehtävässä on sitä väärentämätöntä Hollywoodin tunnelmaa, ja Bruce Willisin elokuvakliseet saavat aivan uutta puhtia. Die Hard Trilogyn tehtävät ovat mukavan vaihtelevia, vaikkakaan mitään uutta ja ihmeellistä niihin ei ole keksitty. Esimerkiksi toinen tehtävä on varastettu suoraan Segan Virtua Copista. Die Hard Trilogya ei voi väittää ainakaan tapahtumaköyhäksi. Pelaaja uppoaa täysillä armottomaan teurastusjuhlaan, jonka kaltaiseen ainakaan minä en ole aiemmin törmännyt. Ihmisiä ammutaan kuin pahvitauluja ja veri roiskuu kuin Mortal Kombatin parhaina/pahimpina aikoina.

Die Hard Trilogy pursuaa laadukasta toimintaa tavallisen mauttomaan tapaan. Tyyli on sama kuin elokuvissa, mutta hyvästä mausta ei juuri kannata puhua.

Martti 86

GRAFIIKKA 90
Hyvin tehty ja komea.

TUNTUMA 87
Vaihtelee peli peliltä, mutta tylsää ei ole koskaan.

ÄÄNET 89
Rankkoja äänitehosteita.

HAASTE 91
Vaikeusastekin vaihtelee pelistä peliin ja kentältä kentälle. Tekemistä piisaa koko syksyksi.

YHTEENSÄ
Jälleen uusi todiste Proben kyvystä tehdä hyviä elokuvapelejä.

89

LUONNE — Formula 1
JULKAISIJA — Psygnosis
JAKELU — Computer 2000
MYYNNISSÄ — Nyt!
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI — Muistikortti
KOKO — CD
MUUTA — Game Link

Formula 1

Formula 1 parasta mitä F1-pelien saralla on tapahtunut sitten _Virtua Racingin_. Ainakin jos uskoo valtavaa ennakkokohua. Nyt jokainen pääsee itse kokeilemaan peliä. Testiajajamme pitivät näkemästään.

Jo heti käyttöohjeista näkee miten korkealla tavoitteet ovat ja kuinka paljon työtä pelin eteen on tehty. Psygnosis on hankkinut itselleen lisenssin koko F1-sirkukseen ja puristanut siitä viimeisenkin tehotipan irti. Mukana on koko vuoden 1995 kilpailukausi: kaikki 17 kisaa, kaikki 35 varsinaista kuljettajaa ja useimmat alkuperäisistä mainostajista. Eri tasoja on kolme, alkaen yksinkertaisesta Quick Racesta vaikeampaan Ladderiin ja aina koko kauden kattavaan Chamionshipiin asti. Erilaisia valintamahdollisuuksia on pilvin pimein, ja niiden avulla pelin saa viilattua juuri omalle tasolleen sopivaksi. Psygnosis sai peliä varten paljon tietoja oikeista F1-autoista, kuljettajista ja radoista. Benetton-tarrojen alta löytyvä Renault kulkee juuri kuten oikea Benetton Renault, ja Damon Hill ajaa pelissäkin yhtä holtittomasti kuin elävässä elämässä. Hämmästyttävää kyllä, kokonaisuus pysyy hienosti kasassa.

Olemme nähneet komeaa grafiikkaa nopeissa autopeleissä aiemminkin (vaikka Formula 1 jättääkin useimmat muut häpeään), mutta yleensä simulaattoreiden ja ylirealististen yksityiskohtien ongelmana on ollut se, että kunnon vauhtiin ei pääse ellei satu olemaan joku Mika Vantaalta. Keskiverto TV-pelikaaharin pinna ei yleensä riitä treenaamaan simulaattoreiden perusasioita päivätolkulla. Vaikeimmilla säädöillä pienikin virhe Formula 1 -pelissä tarkoittaa tuhoa, ja jokainen yli vedetty ohjausliike vie väistämättä hiekkaesteeseen. Vaikeudet alkavat heti, jos vaikka unohtaa käydä varikolla. Onneksi peliä voi virittää niinkin, että formuloilla pääsee rallin tunnelmaan sivului-suineen ja vastustajien ulos radalta pökkimisineen.

Formula 1 on täynnä erilaisia hienouksia, kuten erilaisia kamerakulmia, uusintoja, hidastuksia ja niin edelleen. Kisaa voi seurata vaikka vastustajan autosta, mutta silloin on parempi ajaa oma kaaransa radan sivuun. Oman auton ohjaaminen toisesta autosta käsin on turhan vaikeaa, mutta lähelle samaa vaikeusastetta pääsee kun valitsee Car Damage On, Tyre Wear On, käsivaihteet, siivet minimissä ja sateisen Monte Carlon. Lähetä meille postikortti kun pääset noilla säädöillä voittajana maaliin. Ei näet ole mikään helppo tehtävä.

NIPPELIFRIIKKIEN PARATIISI

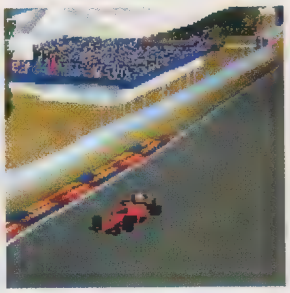
Formula 1 on täydellinen peli kaikille nippelifriikeille. Peli on nimittäin täynnä pikku hienouksia joita voi hyödyntää sopivilla lisälaitteilla. Formula 1 on yhteen sopiva Namcon autopeliohjain NeGconin ja Mad Catz Steering Wheelin kanssa. Monet ovat sitä mieltä, että hienojen ohjaimien sijaan rahaa kannattaa ennemmin upottaa uusiin peleihin, mutta onhan analogisilla ohjaimilla ainakin statussymbolinen arvo.

Kaksinpeli Game Linkin avulla on upea kokemus. Huonona puolena on vain se, että kaksinpeliin tarvitaan kaapelin lisäksi kaksi televisiota, kaksi PlayStationia ja kaksi peli-CD:tä. Jos sattuu omistamaan 30 tuuman television ja kunnon Dolby Surround -stereot, niin valikoista löytyy High Resolution Mode ja Dolby

Mukana on koko vuoden 1995 kilpailukausi: kaikki 17 kisaa, kaikki 35 varsinaista kuljettajaa ja suurin osa alkuperäisistä mainostajista.

Surround ProLogic, joiden avulla kokemus on niin lähellä aitoa asiaa kuin mahdollista. Kunnon laitteilla tuntuu siltä kuin Schumacher ja kumppanit kaahaisivat olohuoneessa. Kysymys kuuluukin: kenellä on varaa kaikkiin pelin kaipaamiin lisukkeisiin?

Jos valitsee kaikkein todenmukaisimmat asetukset, niin pelivaraa ei juuri jää. Liian raskas kaasujalka lähettää asvalttiohjuksen hallitsemattomassa spinnauksessa rengasvalliin.



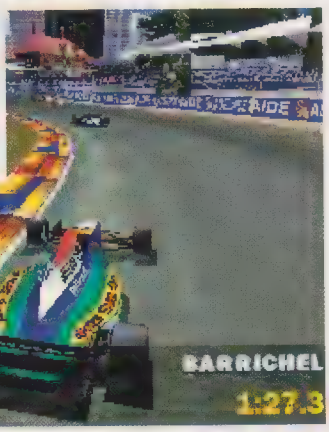
JOKA POJAN F1

Psygnosiksella ei ujostella. Tavoitteena on ollut tehdä täydellinen Formula 1 -simulaattori, jota kuitenkin jaksavat pelata muutkin kuin paatuneet F1- ja simulaattorifriikit. Minä kuulun niihin muihin. Minua ei juurikaan huvita ajaa tunnin mittaisia yksitoikkoisia kisoja, joissa jokainen kurvi täytyy suunnitella millin tarkkuudella.

Onneksi kisojen mittaa voi lyhentää ja realismin määrää pienentää niin, että kurveihin saa hieman apua. Loppujen lopuksi simulaattorista ilmestyy huippuluokan kaahauspeli, jonka grafiikka on huippuluokkaa, äänet loistavia ja vauhdin tuntu uskomaton. Sitä pitää nastan laudassa ja virneen naamalla. Jos Murray Walkerin jorinoihin kyllästyy, niin nappia painamalla saman tekstin saa saksaksi. Tai espanjaksi.

Formula 1 on hyvin suunniteltu peli. Se on täynnä todenmukaisia yksityiskohtia, ja lähes rajattomilta tuntuvien valikoiden avulla kuka tahansa pystyy virittämään pelistä juuri itselleen sopivan version.

Joonas 89



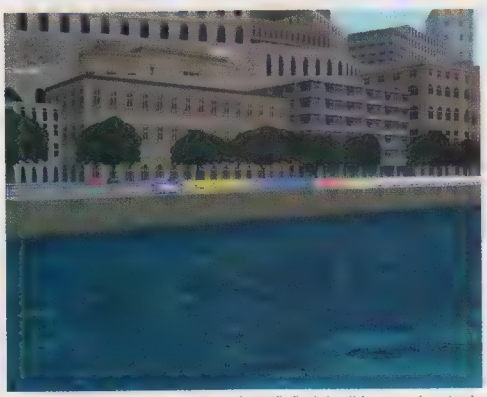
Kamerakulmia on kolme erilaista, ja kisaa voi ihailla myös vastustajien autoista käsin!

VIITTÄ VAILLE MARTINLAAKSO

Formula 1 eroaa reippaasti muista F1-peleistä. Kyseessä ei ole epärealistinen, valon nopeudella kulkeva ohjuspeli eikä myöskään yksitoikkoinen kolikkopelikonversio. Formula 1 on maailman todenmukaisin F1-simulaattori, ja se on kehitetty nimenomaan PlayStationille. Simulaattorit ovat usein tylsiä kaikkien nippeleiden ja nappeleiden takia, mutta Bizarre Creations on osannut käyttää lukuisia valikkoja niin, että kuka tahansa pystyy viilaamaan pelistä juuri mieleisensä. Tunnin mittaiset, realistiset kisat, jotka vaativat rautaista keskittymiskykyä, ovat näppien ulottuvilla samaan tapaan kuin kolikkopelien tyyliset kisatkin, joissa voi törmäillä niin moneen seinään ja vastustajaan kuin vain huvittaa.

Formula 1 on laatutuote. Ainoa mikä minua potuttaa on se, että ajotuntuma ei ole Sega Rallyn luokkaa. Se johtuu siitä, että kurveja on vaikea havaita ajoissa.

Topi 91



Yksityiskohtien määrä on hämmästyttävä. Joka ikinen mainostaulu on alkuperäisellä paikallaan, ja Monte Carlossa kisaa voi ihmetellä myös mereltä. Kukapa ei haluaisi seurata Monte Carlon GP:tä oman jahdin kannelta...

GRAFIIKKA 90

F1-pelien ykkönen. Yksityiskohtia riittää, mutta vieritys on silti pehmeää ja nykimätöntä.

ÄÄNET 89

Suggestiivista musiikkia ja loistavia äänitehosteita - tosin moottorin ääni ja selostajan nalkutus käyvät välillä hermoille.

TUNTUMA 90

Kaikista valikoista huolimatta helposti opittavissa. Ohjaus toimii loistavasti - kunhan ensin tajuaa miten hellästi ohjainta on käsiteltävä.

HAASTE 92

Paljon, paljon formulaa yhdellä levyllä. Erilaisten asetusten avulla peli tyydyttää niin sunnuntaiajelijan kuin formulafaninkin.

YHTEENSÄ

Täydellinen F1-simulaattori.

90

LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Natsume/Taito
JAKELU — US Import
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
KOKO — 24 MBit
MUUTA —

Lufia II
- Rise of the Sinistrals

– Pohjoisluolassa on hirviöitä! Kun huuto vielä kaikuu ilmassa, roolipelifanit jo hiovat miekkojaan ja etsivät haarniskoitaan. Kaikki tietävät mistä on kysymys. Jos Pohjoisluolassa on hirviö tai kaksi, niin kohta niitä on enemmän kuin örkkejä Tolkienin kirjoissa. Kaksi vuotta alkuperäisen Lufian jälkeen maailma kaipaa jälleen pelastajaa.

Lufia II ponnistaa edellisestä pelistä, mutta silti uudet tulokkaat pääsevät juoneen mukaan helposti (kuka muka jaksaa muistaa mitä kaksi vuotta sitten tapahtui?). Tällä kertaa tarina sijoittuu aikojen alkuun.

Lufia on nimi, joka on annettu kaukaiselle maalle, joka on runtelevan sodan jälkeen elänyt rauhassa. Legendan mukaan maan pelastivat neljä sankaria, jotka yhdessä löivät pahuuden kätyrit, sinistraalit.

Sinistraalit olivat vallanhimoisia olentoja, Lufiaan ne hyökkäsivät omistushalunsa ajamina. Niiden johtaja, Arek kykeni tulkitsemaan Dual Blade -taikamiekan sointuja. Kun miekan kajahdus kuulosti juuri oikealta, ilkiöt hyökkäsivät. Kun ne eivät valloituksiltaan ehtineet itse valvomaan alueitaan, vartiointi jätettiin hirviöiden tehtäväksi.

Elcidin vapaassa kaupungissa elää Maxim, joka taistelee harvoja alueelle eksyviä hirviöitä vastaan. Jäännökset hän myy kylän kauppiaalle ja saa siten elantonsa. Tia-neito yrittää houkutella Maximin naimisiin kanssaan ja saada hänet hoitamaan puotia kanssaan. Maximin seikkailunhalu kuitenkin vie miehen suureen maailmaan. Tia seuraa häntä, paistinpannu ainoana aseenaan. Oraakkeli neuvoo Maximia liittymään muihin vapaustaistelijoihin. Lufian legenda näyttää toistavan itseään, mutta mahtavatko Valon voimat voittaa tällä kertaa, kun sankarit ovat varustautuneet vain sunnuntaikävelylle...

Perusidea muistuttaa paljon muita roolipelejä: kourallinen sankarillisia hahmoja, joilla kaikilla on jotain tehtävän suorittamisessa tarvittavia erikoistaitoja. Liikaa paljastamatta voimme kertoa, että Maximin miekkatekniikkaa voi parantaa reippaasti, Tian paistinpannun voi vaihtaa tehokkaampiin aseisiin ja taikuri Sela, keijukainen Alvy ja nimettömät keksijä, miekkamies ja henkivartija ilmestyvät tavanomaisten sivutehtävien aikana.

Seikkailussa odottaa yhteensä 26 paikkaa, jotka löytyvät paperille painetusta, valtavaa satumaailmaa esittävästä kartasta. Lufia II toimii kehittyneen valikkosysteemin kautta - tosin kyseessä on enemmän parannus entiseen kuin täysin uusi idea. IP (Injury Points) esitetään kuumemittarina. Joka kerran kun saa osuman, mittarin lukema kasvaa. Joissakin aseissa on IP-ominaisuuksia, joiden avulla iskuvoima paranee. IP-aseet ovat usein parempia kuin tavalliset, tehokkaat aseet, ja loppujen lopuksi ainoa konsti selvitä joistakin kiperimmistä paikoista.

Tällä kertaa Taito on lisännyt peliin uusia toimintoja. Sankarimme osaa nostaa ja ampua esineitä ja painaa "resetiä" eli yrittää luolahuoneen arvoitusta uudelleen edellisen yrityksen epäonnistuttua. Hänellä on myös loputon varasto nuolia ja pommeja. Myöhemmissä vaiheissa Maxim pystyy kulkemaan myös ilmateitse ja vesitse.

Pelin lopussa lohikäärmeen munan voi vaihtaa johonkin mukavaan, ja joistakin arkuista löytyy koteloituneita hirviöitä, jotka voi pienellä arvoituksella kääntää Hyvien puolelle. Lufia II täyttää kaikki pitkäkäisen pelin tunnusmerkit.

HAUSKAA KOKO AJAN

Perustansa uskottavaan tarinaan upottavat roolipelit ovat aina yhtä mukavia tuttavuuksia. Tässä pelissä ei periaatteessa tehdä muuta kuin taistellaan pahiksia vastaan Valon puolella, mutta se riittää vaihtelevuuden ansiosta. Taiton Lufia oli mestariteos, eikä taso laske jatko-osassakaan. Tietenkin Taito on kopioinut paljon ja ottanut vaikutteita parhaista peleistä (paljon Zeldasta ja osia Squaren seikkailuista), mutta niiden sekoitus on oma maailmansa. Lopputulos on hieno, parhaiden ainesten yhteen sulautuma. Manan pyörivä valikko, Maximin kasvavat taidot, enemmän taikaesineitä ja IP (energiamittari) tekevät pelistä monipuolisen. Seikkailusta ei selviä pelkällä miekan heiluttamisella, mutta onneksi roolipelaajien vahvin puoli onkin aivosolujen käyttäminen! Pelin huonoja puolia ovat piipittävät äänitehosteet ja välillä tylsäksi heittäytyvä grafiikka (NES-varoitus). Siitä huolimatta Lufia II on suuri ja haastava roolipeli, jossa on paljon tekemistä. Arvoituksia piisaa, eivätkä ne aina ole siitä helpoimmasta päästä. Internetin uutisryhmissä tästä pelistä riittää juttua vielä pitkään. Ensimmäisen Lufian ratkaiseminen vei minulta yli 50 tuntia. Lufia II on ensimmäistä osaa suurempi, joten aikaa menee tällä kertaa ainakin tuplasti. Koska roolipelejä ei nykyisin ilmesty mitenkään pilvin pimein, niin minä ainakin aion nauttia joka hetkestä.

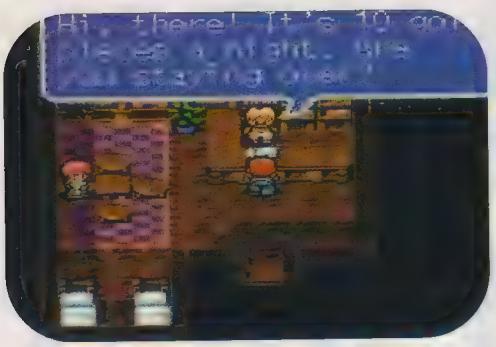
Tohtori Wiili 89

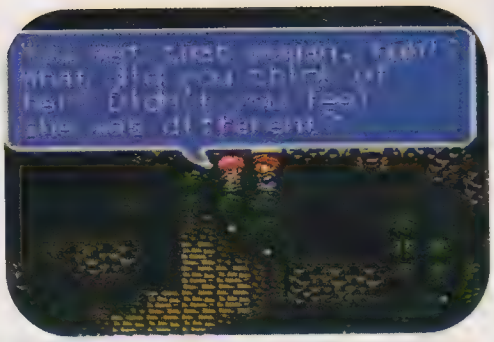
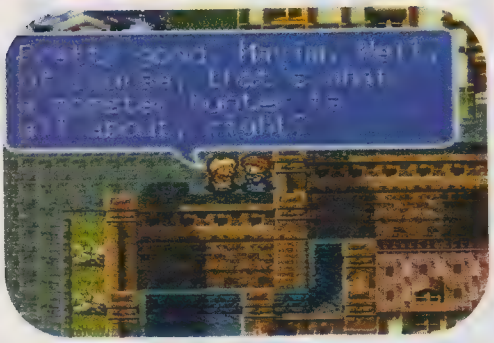
ODOTETTU JA HYVÄ

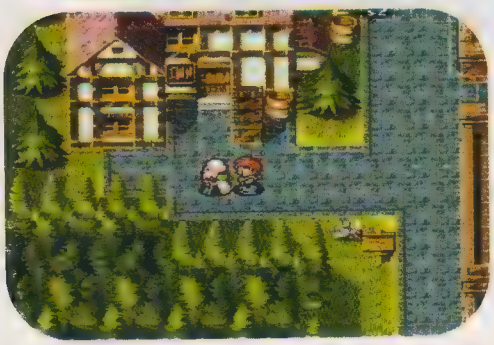
On vaikea olla yliarvostamatta Lufia II:a. Kun muistaa miten vähän SNES-pelejä, varsinkin roolipelejä, nykyään enää ilmestyy, niin jokainen vähänkin parempi julkaisu tuntuu taivaan lahjalta. Sitä paitsi, uusi Lufia ON hyvä. Sen tarina toimii ja se on helposti pelattava ja pitkäkäinen. Toisin kuin arvon tohtori, minä olen sitä mieltä, että pelin musiikki on O.K. Eihän SNES:n äänipiiriä voi verrata CD-koneiden orkesterisoundeihin. Final Fantasyn inspiroimat sävelkulut ovat omalla tavallaan upeita.

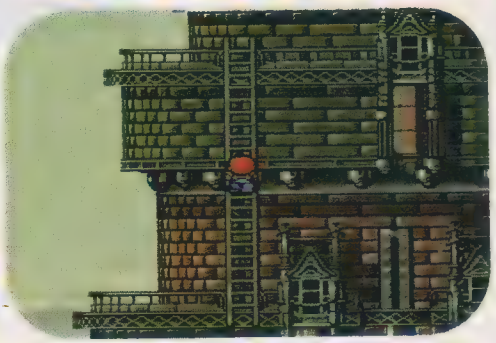
Lufia II ei aivan yllä Final Fantasy II:n ja III:n luokkaan, mutta ainakin minun mielestäni se hakkaa edeltäjänsä ja kummatkin Breath of Firet. Taito osaa roolipelit niin halutessaan.

Topi 91







Monien mutkien jälkeen Natsume on vihdoinkin julkaissut Taiton pelin Lufia II - Rise of the Sinistrals USA:ssa. Huomattava roolipeli, johon on otettu vaikutteita niin Squaren Final Fantasyista kuin Nintendon Zeldasta.

GRAFIIKKA 77

SNES-roolipelien standarditavaraa, välillä tosin lipsahtaa NES-pelien puolelle.

TUNTUMA 90

Hyvä näköala, hyviä johtolankoja, hyvä sekoitus hyviä roolipelejä - toimii kympillä.

ÄÄNET 76

Pelin ainoa pahempi heikkous. Monet äänitehosteet kuulostavat siltä, kuin ne olisi napattu NES-pelistä Star Topics.

HAASTE 90

Joidenkin arvoitusten ratkaiseminen vaatii avointa mieltä. Pomot eivät ole ylipääsemättömiä, mutta voivat pelaajan kämmätessä äityä pahapäisiksi.

YHTEENSÄ

Tervetullut roolipeli

90

LUONNE — **Tasoloikka**
JULKAISIJA — **Titus**
JAKELU —
MYYNNISSÄ — **Lokakuussa**
PELAAJIA — **1-2**
PELIMUISTI — **Salasana**
KOKO — **8 MBit**
MUUTA —

POWER PIGGS

Power Piggs of the Dark Age on uusi SNES-peli, joka vie ajatukset joulupöytään - on kotlettia, wurstia ja läskiä ja lotinaa. Power Piggsit ovat lähteneet seikkailemaan pimeään keskiaikaan.

Pelitalo Titus on saanut omaperäisen idean: villikarjut ryntäilevät sinne sun tänne, huvittavat metsänelukat tekevät vihollisten virkaa, ympäristönä on vanhoja, keskiaikaisia linnoja, maanalaisia tunneleita ja ties mitä. Kyseenalaistaa kuitenkin sopii, onko tässä kaikessa loppujen lopuksi mitään hurraamista.

NES-TASOA

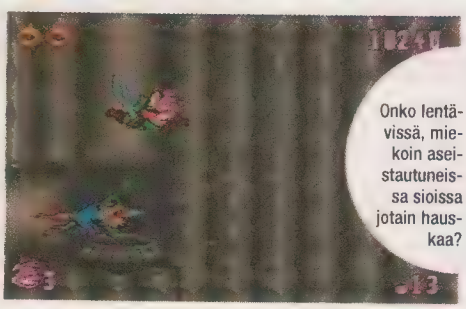
Me kaikki tiedämme, millaiseen grafiikkaan SNES yltää. Olemme nähneet sellaisia pelejä kuten Donkey Kong Country, Super Metroid ja Zelda. Siksi herättää suurta ihmetystä, miksi edelleen julkaistaan sellaisia pelejä, jotka näyttävät NES-konversioilta. Taustat ovat omalla tavallaan hyvännäköisiä, mutta hahmot näyttävät siltä, kuin joku lastentarhalainen olisi piirtänyt ne nenästä kaivamallaan voipallolla olohuoneen tapettiin.

Olemme nähneet sellaisia pelejä kuten Donkey Kong Country, Super Metroid ja Zelda. Siksi herättää suurta ihmetystä, miksi edelleen julkaistaan sellaisia pelejä, jotka näyttävät NES-konversioilta.

RÄMÄLÄMÄDINGDONG

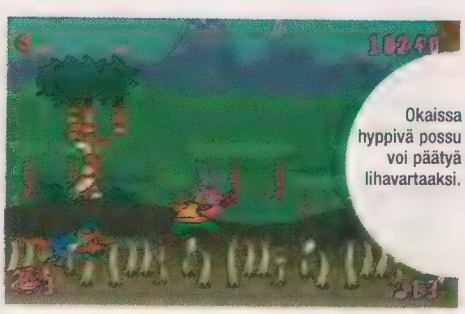
Ensimmäinen hyvä juttu tässä pelissä on se, että sen soundtrack ei hitsaa vasaraa pysyvästi alasimeen. Muihin osatekijöihin verrattuna Power Piggsissä on kerrassaan mainiota musiikkia. Napakat biisit saavat punttiin vapinaa. Toki hyvältä peliltä vaaditaan paljon muutakin kuin pelkästään sujuvaa musiikkia, mutta hyvä ääniraita saa viihtymään keskinkertaisen kotletinpyörityksenkin parissa paljon pitempään.

Mitä sitten tulee muuhun äänimaisemaan, niin sanottakoon nyt vaikka että äänitehosteet on napattu kansiosta 1A. Tarkoitamme sillä sitä, että mitään suuria, uusia auditiivilinjoja ei ole vedetty sikapelin FX-viidakkoon.



Onko lentävissä, miekoin aseistautuneissa sioissa jotain hauskaa?

Boogermanin jälkeen Power Piggs on vuoden äänliömäisin peli.



Okaissa hyppivä possu voi päätyä lihavartaaksi.

OF THE DARK AGE

Trikoisiin ahdettuja super-sikoja, jotka heiluttelevat miekkoja ja ahmivat munkkeja? Mutta onko kotletissa elämää joulun jälkeen?

MIKSI?

Monet ihmiset ovat pitäneet vuosien varrella paljon hauskaa Supereidensa parissa. Sen peleille on naurettu, niiden parissa on jännitetty, ne ovat vieneet toisiin maailmoihin ja loppupomojakin on piesty jokunen kappale. Superista on tullut monille melkein kuin perheenjäsen. Miksi 16-bittisten kuningasta nöyryytetään niin keskeneräisillä tekeleillä kuin Power Piggs?

Pelitalot! Nyt on menossa SNES:n viimeinen elinvuosi, tehkää sille kunnolliset viimeiset pelit eikä tällaista mutaa!

SIKANA SUPERILLA

SNES-pelejä ei enää kovin tiuhaan tahtiin ilmesty. Nintendo 64:n pilkottaessa uhkaavasti taivaanrannan takana, vanha ilmiö on jälleen kerran toistunut: kun NES-pelien virta ehtyi Superin ilmestyessä, niin tällä kertaa kenkä on toisessa jalassa ja häviäjän osa on langennut Superille. Sitä paitsi, jos SNES:n viimeiset pelit ovat tätä tasoa, niin pelitalot saisivat mieluusti lopettaa niiden tekemisen tykkänään.

Power Piggs of the Dark Age -pelin grafiikassa on haettu sarjakuvatyyliä. Valitettavasti vain grafiikan toteuttaneet ohjelmoijat tuntuvat olleen kännissä, sen verran huojuvaista tasoa päähahmot ovat.

Haasteessakaan ei ole paljoa hurraamista. Pelin selvittää, vaikka vasen aivolohko olisi lomalla koko ajan. Parasta koko Tehopossu-pelissä on vaihteleva musiikki. Pelin perusideasta voi olla vain kahta mieltä: joko se on loistava tai haisee taivaaseen asti. Historian hämärissä seikkailevat sankarikarjut vaikuttavat mielenkiintoiselta tuttavuudelta, ennen kuin näkee miten silavan säpinät on toteutettu.

Tituksella on yritetty tosissaan tehdä kunnon peli, mutta stressipossu on sitkeää vaikka kuinka paistaisi. Lisää hormoonia Veli Pontevaan ensi kerralla, Titus!

Tommi 59

MISSÄ VIIPYVÄT KONG JA KIRBY?

Titus on yksi niistä lisenssituottajista, jotka vielä satsaavat SNES-peleihin. Valitettavasti tällä kertaa SNES-pelaajat petetään pahan kerran Power Piggs of the Dark Agella. Olen nähnyt niin monta vastaavaa, keskinkertaista tasoloikkaa, että tämän version ankea taustatarina ja typerät päähahmot eivät minua jaksa kiinnostaa. Edes grafiikassa tai ohjauksessa ei ole mitään erityisen kehuttavaa. Jos joku haluaa pelata SNES:llä vielä tasoloikkia, niin minä neuvon odottamaan Donkey Kong Country 3:a ja Kirby Super Staria.

Topi 45

GRAFIIKKA 47	TUNTUMA 63	YHTEENSÄ
Ei juuri kiihota. Kuin lastentarhalainen olisi piirtänyt räkäpallolla tapettiin.	Ohjaus on helppo, mutta peli pitkäpiimäinen. Peli on kuin joulukinkku - hauska aattona, mutta äklöttävä uudenvuoden aattona.	SNES pystyy paljon parempaankin.
ÄÄNET 71	HAASTE 50	**54**
Pelin parasta antia, melodiat ovat oikein pirtsakoita.	Ihan liian helppo.	

SEGA™

THE GAME IS NEVER OVER

Sega Saturn -uutuudet!

Tomb Raider
Hätkähdyttävä 3D-maasto, yksityiskohtainen animaatio sekä pelihahmo Laran uhkea ulkomuoto suorastaan pakottavat seikkailuun! Hautaholvit räjähtävät täyteen lyijyä ja toimintaa. 445,-

Athlete Kings
Kaikki kymmenottelun lajit huikeilla kamera-ajoilla sekä viimeistellyllä pelattavuudella ovat tehneet tästä jo valmiin klassikon. Monipelimahdollisuus persoonallisilla hahmoilla. 395,-

NiGHTS
Legendaarisen Sonic Teamin hengentuote NiGHTS iskeytyy uniisi. Täysi 360-asteinen maasto yhdessä 3D-ohjaimen kanssa takaavat uskomattoman pelielämyksen! Paketissa ohjain. 699,-

Tartu rattiin. Se on todellinen joyride. Ainoastaan viimainen tuulenhenki puuttuu kasvoiltasi kun potkaiset ajokkisi liikkeelle. On jälkimmäinen sitten mikä tahansa - nascar, lancia tai kawasaki - ote tuntuu oikealta.

Sega on aina hallinnut ohjainten tuntuman. Toisaalta kytket helposti Saturniisi monta muutakin asiaa - vaikkapa 12 pelaajaa, virtuaalitykin, internetin, video-cd:n, musiikki-cd:n, Photo-cd:n, näppäimistön, hiiren sekä linkkikaapelin. Sega Saturn on muutakin kuin pelikone - silti tehokkaampi kuin yksikään pc.

ARCADE RACER
- rattiohjain 599,-

SEGA SATURN™

Mikä tahansa näistä saattaa olla Vuoden Peli 1996: Panzer Dragoon Zwei • Euro `96 • Guardian Heroes • Baku Baku Animal • Shining Wisdom • Three Dirty Dwarves • Disc World • 3D Lemmings • Destruction Derby • NBA Action • BMG Exhumed • The Story of Thor 2 • Gun Griffon • Athlete Kings • Tomb Raider • Virtua Fighter Kids • Mr Bones • Nights • Fighting Vipers • Heart of Darkness • Toshinden II • Virtual On • Manx TT • Daytona II • Virtual Cop 2 • Dark Savior • Bug Too • NHL `97 • VUODEN VAIHTEESSA JO YLI 200 TITTELIÄ

OY ION FINLAND
Kysy lähin jälleenmyyjäsi SEGA-PeliKlinikasta
puh. 09-478 00667

Sega, Sega Mega Drive, Sega Saturn, Sega Pico and Sega PC are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Peliväen pyhiinvaelluspaikka on lokakuun 11.-13. Helsingin Messukeskuksessa Voice&Vision -messut.

Tsekkaa SegaMaailma!

Leikkaa tämä kuponki, ja tuo se täytettynä Voice&Vision -messuille Sega-osastolle tai postita. Osallistut Sega-kilpailuun ja pääset samalla ilmaiseen Sega Clubiin! Palkintona arvotaan matka SegaWorld-huvipuistoon Lontooseen.

2,80 postimerkki

Kuvassa on jenkkien Vuoden Peli. Mikä? _____
Nimi: _____
Osoite: _____
Postinumero: _____
Mitä pelikoneita omistan: _____

SEGA
OY ION FINLAND
Länsituulentie 8C
02100 ESPOO

LUONNE — **Tasoloikka**
JULKAISIJA — **Acclaim/Taito**
JAKELU — **Computer 2000**
MYYNNISSÄ — **Joulukuu**
PELAAJIA — **1 - 2**
PELIMUISTI — **Muistikortti**
KOKO — **CD**
MUUTA — **Myös Saturnille**

Taas on Kuplalassa tiukat paikat: minidinojen on taisteltava henkensä edestä selvitäkseen paroni von Bubblan ansoista ja puhallettava satoja kuplia vaaleanpunaisten monstereiden niskaan. Bubble Bobblessa paha paroni von Bubbla on muuttanut kaikki Bubin ja Bobin kaverit ilkimyksiksi ja minidinojen tehtävänä on muuttaa kamut taas kilteiksi.

Bubble Bobble

Alkuun radat ovat suhteellisen helppoja ja vihollisia on vähän, mutta helppo elämä kestää vain muutaman ensimmäisen tason: sitten alkaa tosi koitos! Paitsi että hirviöiden määrä kasvaa, ne myös hyökkäävät muodostelmissa, jotka vaihtuvat koko ajan. Eli siis, virheistään ei voi ottaa opiksi, vaan koko ajan pitää olla tarkkana ja improvisoida.

Vihollisia vastaan Bub ja Bob puolustautuvat puhaltamalla suuria, värillisiä kuplia. Kuplat vangitsevat monsterit ja nousevat sitten hitaasti ylöspäin vihulainen mukanaan. Dinosaurukset saavat viholliset häviämään puhkaisemalla kuplan terävillä selkäpiikeillään. Jos kupla jää puhkaisematta se poksahtaa itsekseen hetken kuluttua ja vankina ollut peto on taas vapaana - ja entistä nopeampi ja vaarallisempi.

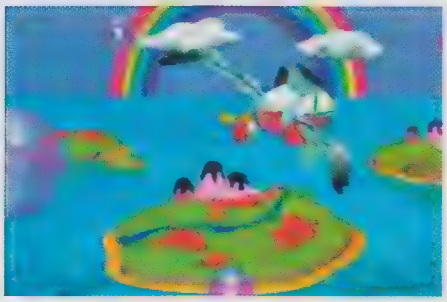
Kun pahiksen onnistuu hävittämään tulee usein ruudulle bonus naamioituneena hedelmäksi tai kuplaksi jossa on sisällä kirjain. Kun saa kerättyä kirjaimet sanaan E-X-T-E-N-D saa erikoisspesiaaliyllätyksen. Bub ja Bob ryhtyvät huhkimaan hommia kuin heikkopäiset ja - mikäli onni on matkassa - puhkaisevat suuren vesikuplan, joka huuhtoo pataljoonittain vihollisia ruudulta.

Bubble Bobblea voi pelata myös kaksinpelinä ja se saattaakin olla hyvä vaihtoehto hirviöiden erilaisuuden vuoksi. Toiset viholliset ovat nopeita, toiset voimakkaita ja jotkut jopa ampuvat. Varsinkin loppupään tasoilla yhden pelaajan on hiukan vaikeaa pitää kaikkia hirviöitä silmällä yhtä aikaa.

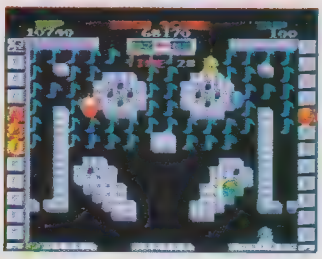
Grafiikka Bubble Bobblessa on äärimmäisen yksinkertaista. Pelissä on sata kenttää, jotka ovat kaikki selvästi erilaisia mutta silti hyvin samankaltaisia. Sama pätee vihollisiin: ne ovat kaikki viekkaita, mutta samalla tavalla.

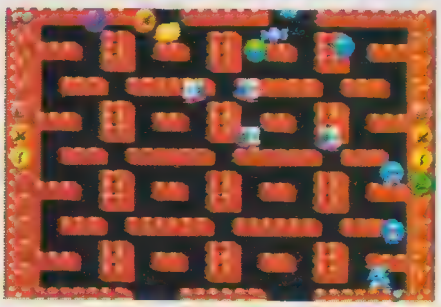
Musiikki ei ole mitenkään ihmeellistä, eikä peli kokonaisuudessaankaan tee vaikutusta persoonallisuudellaan.

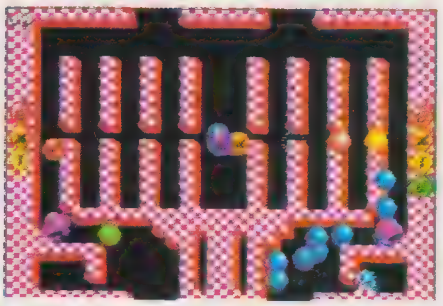
Pelintekijät ovat ilmeisesti jo tekovaiheessa huomanneet, että ehkä Bubble Bobble ei sittenkään miellytä kaikkia pelaajia, sillä samassa paketissa tulee mukana kaksi versiota pelistä Rainbow Island. Kolme peliä yhden hinnalla herättää tiettyjä epäilyjä pelin laadusta, ja tässä tapauksessa epäilyt ovat aiheellisia. Bubble Bobble on keskitasoa, mutta Rainbow Island ei yllä edes sinne asti. Pelin juoni on hyvin simppeli. Päähenkilö on poika, joka yrittää selvitä nousuvedestä hyppimällä sateenkaarien päälle. Sateenkaaret ovat luonteeltaan hyvin epävakaisia ja pysyvät koossa vain muutaman sekunnin, joten poitsin pitää koko ajan pomppia kaarelta toiselle. Välillä vastaan tulee keidas, jossa voi huilata ja syödä terveellisesti vihanneksia ja hedelmiä.



Järjettömän söpö intro on Bubble Bobblen parasta antia.







ME EMME OLE HUVITETTUJA

Minusta tämän tyypin pelit ovat hauskoja hetken aikaa - noin kymmenen minuuttia. Kenttiä BB:ssä on niin että tyhmempiä huimaa (sata! Ja kenttien määrällä on luultavasti tarkoituksin huijata tyhmempiä...), mutta sisältöä ei riitä kuin viiteen. Bubble Bobblen ongelma on se, että se on liian löysä. Musiikki on ihan OK, grafiikka on nooo, ihan OK, pelituntuma OK ja haaste juuri sellainen ettei ihan nukahda. Mikäs siinä kuplia ammuskellessa ja bonuksia kerätessä kun odottaa Kauniiden ja Rohkeiden alkamista... Rainbow Island on vielä surkeampi. Minulla on suuria vaikeuksia perustella miksi on hauskaa tai jännittävää poukkoilla sateenkaarelta toiselle ja toljottaa pieniä vihaisia lintuja.

Kauniit ja Rohkeat on parempi.

Minna 76

Rainbow Island on vielä surkeampi. Minulla on suuria vaikeuksia perustella miksi on hauskaa tai jännittävää poukkoilla sateenkaarelta toiselle ja toljottaa pieniä vihaisia lintuja.

EI BUBBLE BOBBLEN VOITTANUTTA!

Minä olen niin innoissani Bubble Bobblesta että muiden ihmisten negatiivinen palaute hieman masentaa. Minusta Bub ja Bob ovat universumin cooleimmat tasohyppelydinot ja heidän ikuinen taistelunsa paroni von Bubblaa vastaan on elintärkeää.

Tetysti vuosien varrella olen huomannut että Bubble Bobble ei ole aivan täydellinen peli (olen pelannut BB:tä 10 vuotta). Itseasiassa siinä on jumalattomasti sellaisia juttuja, että jos kyseessä olisi joku toinen peli sulkisin koneen tyynesti ja heittäisin kasetin naapurin koiralle. Bubble Bobblen tapauksessa painan vain resettiä ja huokaan syvään.

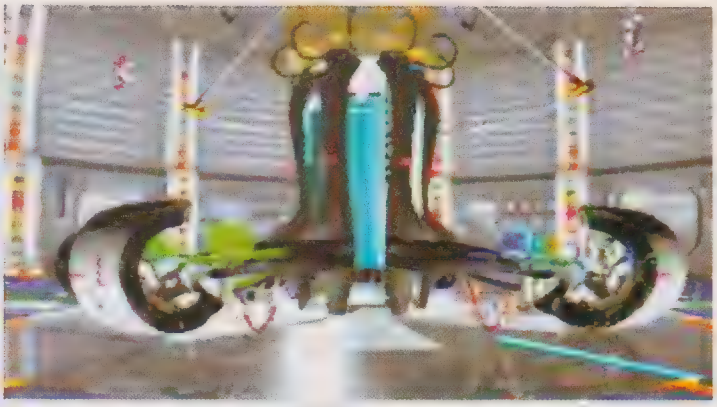
Mikään ei koskaan saa minua kääntämään selkääni Bubble Bobblele, sillä se on elämää suurempi videopeli.

Rainbow Island taas on silkkaa koiranruokaa.

Topi 92

GRAFIIKKA	70	TUNTUMA	89	YHTEENSÄ
Taanehtivaa.		Helpompaa kuin miltä näyttää.		Hauskaa, jos ei ole muutakaan tekemistä.
ÄÄNET	76	HAASTE	82	84
Vaaratonta.		Kentissä on juuri sen verran eroja että mielenkiinto säilyy - jotenkuten.		

LUONNE — Seikkailu
JULKAISIJA — Adeline
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Ute nu
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Salasana
KOKO — CD
MUUTA —



Tältä pelin supertietokone näyttää ennen kuin joku pirulainen pamauttaa sen tuhannen päreiksi. Vasemmalla Stanley ekstaattisena.

PC-klassikko Little Big Adventuren tekijöiltä on ilmestynyt Time Commando - seikkailu halki ajan ja avaruuden.

Time

Stanley on mekaanikko. Hän on vastuussa tietokoneesta, joka on niin tehokas että sitä täytyy säilyttää toisessa ulottuvuudessa. Kaukana tulevaisuudessa hän törmää vakavaan ongelmaan. Sabotaasin takia tietokoneen piirit leviävät pitkin eri aikakausia, ja Stanley joutuu etsimään ne.

Tuntuu siltä, kuin Stanley olisi onnistunut vihastuttamaan kaikki maailman ihmiset kautta historian. Edes keskiaikaisessa Japanissa lyllertävät tantat eivät pidä hänestä.

Stanleyn ensimmäinen aikamatka vie kivikaudelle. Hän aloittaa jokaisen kentän ilman aseita, ja ensimmäisessä kentässä hän joutuu tappelemaan käsin neandertaaleja vastaan. Onneksi hänen repertuaaristaan löytyy kaikenlaisia karatetekniikoita, joilla hän näyttää esi-isilleen että evoluutio kannattaa.

Sieltä sun täältä löytyy sinisiä ja keltaisia lastuja. Sinisistä Stanley saa lisää peliaikaa ja keltaisista lisää energiaa. Jos aika kuitenkin loppuu kesken, ajan voimat repivät Stanleyn riekaleiksi. Jokaiselta kentältä löytyy myös tietokoneen osia. Kun kaikki palat on kerätty ja Stanley on päässyt kentän loppuun, aika ja lastut lasketaan yhteen. Mitä enemmän sinisiä lastuja Stanleyn taskuista löytyy, sitä enemmän hän saa aikaa seuraavan kentän ratkaisemiseen.

Kivikauden jälkeen Stanley kiidätetään Rooman valtakuntaan. Roomalaisetkaan eivät pidä Stanleyn asusteista, joten taas tapellaan. Tuntuu siltä kuin Stanley olisi onnistunut vihastuttamaan kaikki maailman ihmiset kautta historian. Edes keskiaikaisessa Japanissa lyllertävät tantat eivät pidä hänestä. Stanley ei ole pop, ei.

Aikamatkoillaan Stanley löytää erilaisia apuvälineitä, joita hän voi käyttää jatkuvassa kamppailussa väkivaltafiksoitunutta ihmiskuntaa vastaan. Kivikaudelta hän löytää aseekseen tavallisen kiven, mutta aikojen edetessä myös aseet käyvät tehokkaammiksi.

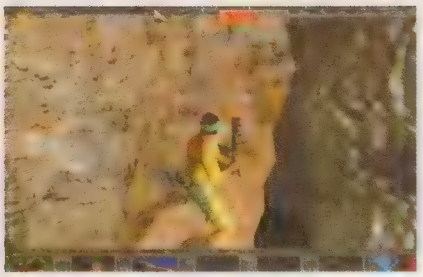
Jokaisella aseella on oma erikoisalueensa. Heittotähdet toimivat hienosti samuraita vastaan, ja keihäs tekee parhaiten selvää gladiaattoreista. Aseiden parhaan käyttötarkoituksen löytäminen on täysin pelaajan vastuulla.

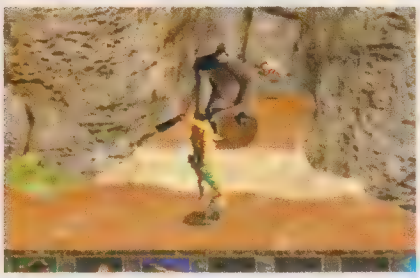
Tempus fugit, ja Time Commandon kentät ovat monilukuisia, pitkiä ja täynnä vaikeita esteitä ja vihollisia. Aikaa Rooman akveduktien tai karateotteluiden ihailemiseen ei valitettavasti jää. Tietokoneen kappaleiden etsimisestä täytyy suoriutua valonnopeudella. Vaikka Stanley pitäisikin kiirettä ja tekisi vastustajistaan nopeasti silppua, koko ajan vastaan tulee kuitenkin yhä vaikeampia ja vaikeampia haasteita. Monissa kentissä aikamatkaajamme joutuu hyppimään syvien kuilujen yli ja kiipeilemään jyrkillä vuorenseinämillä. Jo luonnonmuodostelmat ovat vaikeita ja aikaa vieviä.

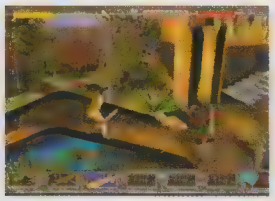
Adeline, joka on tehnyt myös menestyneen PC-pelin Little Big Adventure, on luonut Time Commandoon erittäin kauniita kenttiä. Hahmot on animoitu sulavasti, ja ne liikkuvat uskottavan näköisesti.

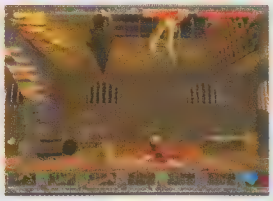
Kuitenkin pelin vahvin puoli on sen haasteissa. Mitä pitemmälle ajassa Stanley etenee, sitä enemmän hän joutuu sopeutumaan ympäristöönsä. Äreämmät viholliset ja monimutkaisemmat maastot pakottavat pelaajan käyttämään Stanleyn taitoja niiden lakipisteeseen saakka.

Kulkiessaan halki ajan kohti omaa aikaansa Stanley, paitsi kerää tietokoneen palasia, myös saa johtolankoja siitä kuka tai mikä on vastuussa sabotaasista.









Commando

HAUSKAA MUTTA TYLSÄÄ

Adelinen uusin seikkailu on suhteellisen omaperäinen tuotos. Grafiikka on komeaa ja äänet keskitasoa parempia, mutta valitettavasti ohjauksen kohdalla vaivaa ei ole nähty yhtä paljon. Stanley liikkuu kuin etana, ja taistelut ovat välillä h-tin turhauttavia, kun Stanley reagoi napin painallukseen parin sekunnin viiveellä. Ikävää, että Time Commandoa täytyy haukkua, sillä sen idea on loistava, mutta kun ohjaus on mitä on, niin pakko mikä pakko.

Huono ohjaus ei varmastikaan pelota niitä, jotka tällaisista seikkailuista pitävät. Time Commandosta löytyy monia hyviä puolia, joita muista lajin edustajista ei löydy. Neuvon kuitenkin testaamaan peliä ennen sen ostamista. Niille, jotka pelin ovat jo päättäneet ostaa, voin vain toivottaa hauskaa matkaa ajassa ja avaruudessa.

Tohtori Wiili 85

SIISTIÄ MUTTA TAHMEAA

Mikä mahtaa olla se luonnonlaki, joka pakottaa pelitalot munaamaan hyvältä vaikuttavat projektit heti graafikkojen saatua työnsä valmiiksi? Time Commando on kyllä visuaalisesti vaikuttava, mutta se ei paljon auta kun loput pelistä on silkkaa höttöä. Eri aikakausiin sijoittuva seikkailu on hyvä idea, mutta toteutus ontuu pahasti, mistä kiitos kuuluu onnettomalle ohjaukselle. Stanleyn ohjaaminen tuntuu siltä kuin vetäisi perässään sammunutta tohtori Wiiliä. Parin turhauttavan pelitunnin jälkeen kuka tahansa on valmis heittämään Stanleyn lusikan nurkkaan ja pelaamaan jotain vähemmän raivostuttavaa, kuten vaikka Viewpointia.

Tommi 76

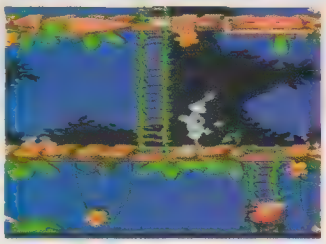
Ruskean vyön (ja housujen) mestari Stanley näyttää vanhoille Kung-Fu -mestareille, että sankareille ei auota lärviä.

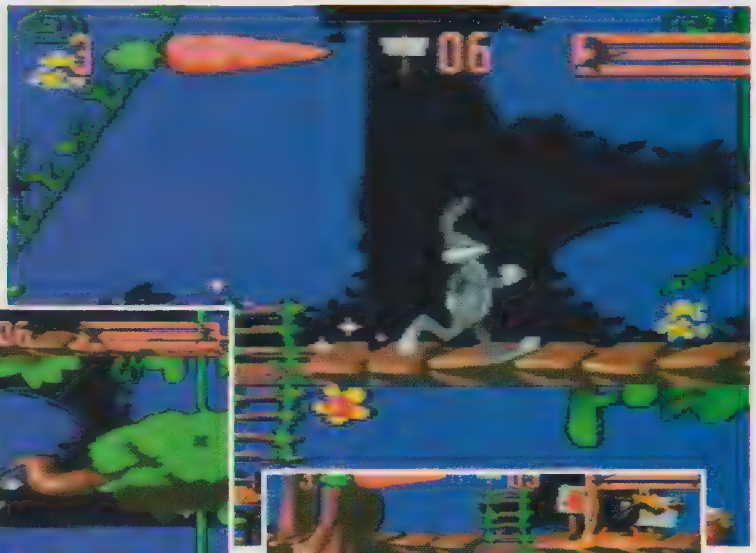
GRAFIIKKA 85	TUNTUMA 68	YHTEENSÄ
Komeaa grafiikkaa ja upeita animaatioita. Paikoitellen hieman nykiväistä.	Stanley kulkee yhtä nopeasti kuin Niko töihin aamuisin.	Omaperäinen konsepti, mutta ohjaus on surkea.
ÄÄNET 84	**HAASTE 88**	**81**
Musiikki vaihtelee sopivasti joka kentässä. Äänitehosteet keskinkertaisia.	Paljon aseita ja aikakausia - vaihtelu pelastaa koko pelin.	

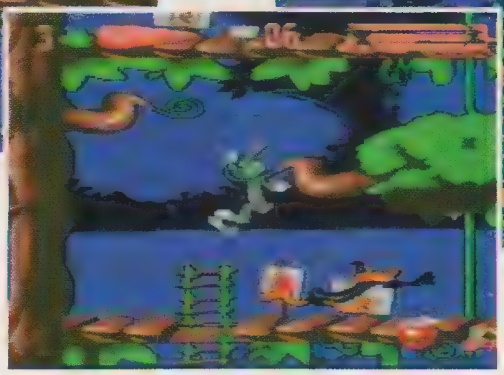
LUONNE — Tasoloikka
JULKAISIJA — Sega
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI —
KOKO — 16 MBit
MUUTA —

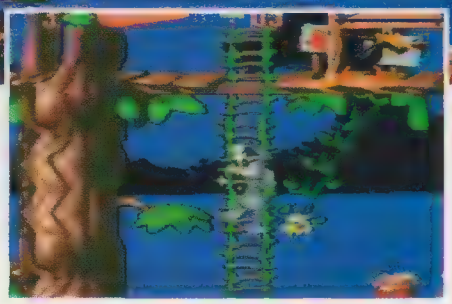
Rakastatko vaikeita pelejä ja jäniksiä? Jos vastaus on kyllä, niin Bugs Bunny in Trouble saattaa olla juuri sinun pelisi.

Bugs in Double









Probella ollaan katsottu runsain mitoin vanhoja rainoja. Miljöö ja hahmot ovat erittäin autenttisia.

What's up, Duck? Väiskin verivihollinen Repe Sorsa on yksi tutuista naamoista, joita pelissä vilisee.

Mahtoikohan Probe tietää mihin koloon päänsä lykkäsi kun päätti ryhtyä tekemään Bugs Bunny in Double Trouble -peliä. Väiski Vemmelsääri -hahmon oikeudet omistava Warner Bros. kun on jenkkimediataloille tyypilliseen tapaan äärettömän tarkka siitä, kuinka heidän ötököitään käytetään. Proben suunnittelijat joutuivat tutkimaan metritolkulla Väiskin seikkailuja filmiltä saavuttaakseen kanin syvimmän olemuksen, ja sittenkin Warner Bros. valitti lopputuloksesta. Jäniksellä kun kuulemma oli kroppa vuoden 1965 Väiskistä ja korvat vuodelta 1949. Hui!

Proben vaivannäkö pelin tunnelman eteen näkyy - muutenkin kuin korvissa. Mahtaakohan olla käynyt niin, että suurin osa budjetista ja energiasta kului ulkonäön viilaamiseen, sillä pelattavuus ei ole Bugs Bunnyn parhaimpia puolia. Hiukan enemmän yritystä juonenkehittelyyn ja pelikontrolliin niin Bugs Bunny olisi tehnyt pelihistoriaa olemalla ensimmäinen kuuluisaan hahmoon perustuva peli joka sekä näyttää hyvältä että on hauska pelata. Mutta kun ei.

Kentät ovat muunnelmia sarjakuvista ja filmeistä tutuista teemoista ja kohtuullisen vaihtelevia. Radoista tulee loppua kohden älyttömän vaikeita, liian vaikeita minun mielestäni. Esittelen tässä muutaman niistä harvoista, jotka sain pelattua:

Duck Rabbit Duck: Kaniininmetsästyssesonki on kuumimmillaan ja tietysti kaikki metsästäjät halajavat Väiskiä lahtipenkkiin. Ainoa keino jolla Väiski saa nahkansa pelastettua on uskotella Elmerille ja Repe Sorsalle että jänikset ovat rauhoitettuja, mutta sorsia sen sijaan saa ammuskella mielin määrin. Suunnitelman toteutus alkaa siitä, että Väiski härnää Repen jahtaamaan itseään. Kentässä on kyltejä, joissa kerrotaan jäniksenmetsästyskauden alkaneen, mutta joka kerta kun Repe juoksee em. kyltin ohi, se kääntyy ja ilmoittaa sorsanmetsästyksen alkaneen. Kyltit pitää saada kääntymään ennekuin metsästäjät ilmaantuvat tai muuten Väiskistä tulee maailman ensimmäinen ilmastoitu jänis.

Tarpeen tullen Repen vauhtia voi hidastaa heittämällä tielle purikn hunajaa: sorsan räpylät jämähtävät siihen aika tehokkaasti. Väiskin taivalta taas vaikeuttavat tuhatjalkaiset ja pähkinöitä heittelevät maaoravat.

Hare-abian Nights: Lentäviä mattoja, lentäviä porkkanoita ja lentäviä kaniineita - siinä tämä kenttä pähkinänkuoressa. Väiskin tehtävänä on löytää lampunhenki. Apuna tehtävässä on porkkana-aikapommeja ja varoa pitää hehkuvia hiiliä joita on ripoteltu ympäriinsä.

Mad as a Mars Hare: Väiski matkustaa Marsiin lentävällä teevadilla etsimään räjähteitä. Homma ei ole helppo ja Väiskin henkeä uhkaavat mm. katkeilevat stalaktiitit.

Bugs Bunny in Double Trouble on hauska noin puoli minuuttia - sen verran kesti huomata, että peli on tappavan vaikea. Kentät ovat kyllä virkistävän erilaisia, mutta virkistävyys haipuu väkisinkin kun samaa silkkoa joutuu sahaamaan 20 kertaa ennen kuin pääsee jatkamaan. Musiikki on iloista mutta hiukan hysteeristä, ja aiheuttaa näin vanhalle ihmiselle ylimääräistä sydämentykytystä.

Loistavaa grafiikkaa lukuun ottamatta BBT:ssä ei ole mitään ihmeellistä, monet kentät ja koukut tuntuvat enemmän kun hämärästi tutuilta: Proben suunnittelijat ovat tainneet käydä ideavarkaissa. Minä en tähän peliin rahojani tuhlaisi.

Bunny Trouble

What's up, Ali? Noo, lentävä jänis, ei sen kummempaa... mutta hetkinen! Eikös Aladdin ole Disneyn leivissä?

What's up, Bull? Se sama kaniini ilmassa taas... mutta hetkinen, hetkinen... eikös Ferdinand ole myöskin Disneyn tallissa?

LIIAN VAIKEA

Jos on hyvällä tuulella kun aloittaa Bugs Bunnyn pelaamisen sitä jaksaa pelata kolme ensimmäistä rataa ennen kuin huomaa että se on toivottoman vaikea. Jos taas ei, niin koneen sulkee minuutissa ja pistää pelin myyntiin.

Olen pohtinut kovasti mikä Segalla ja Probella on ollut tarkoituksena kun Bugs Bunny in Trouble -peliä on tehty. Lopputuloksena on kuitenkin ylivaikeiden tasohyppelypelien aatelia.

Loviisa 75

MAHDOTON

En osannut päättää itkisinkö vai nauraisinko kun pelasin Bugs Bunnyä. Väiski on toden totta vaikeuksissa korviaan myöten (niitä vuoden 49 korvia), enkä usko että kukaan pelaaja voi häntä auttaa vaikka kuinka yrittäisi. Vaikeampaa tasohyppelyä en ole koskaan pelannut. Grafiikka on hienoa ja ajatus hyvä, mutta lyhyt. Jos minä olisin Väiski-fani ja ostaisin tämän pelin, josta sain niukin naukin pelattua ensimmäisen radan loppuun viidennellä yrittämisellä niin purskahtaisin kyllä itkuun. Onneksi olen kyyninen, vanha äijä, joten niistin vain nenäni tavallista turakammin.

Tämä peli on omiaan superreflekseillä varustetulle ihmelapselle, jolla on videopelit veressä ja kuolematon intohimo jäniksiin. Muiden kannattaa harkita vakavasti.

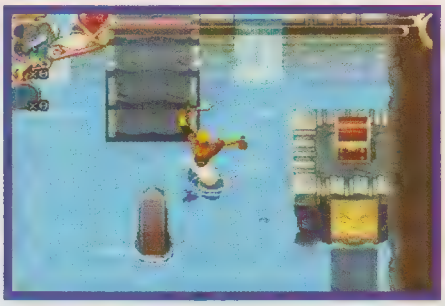
Tohtori Wiili73

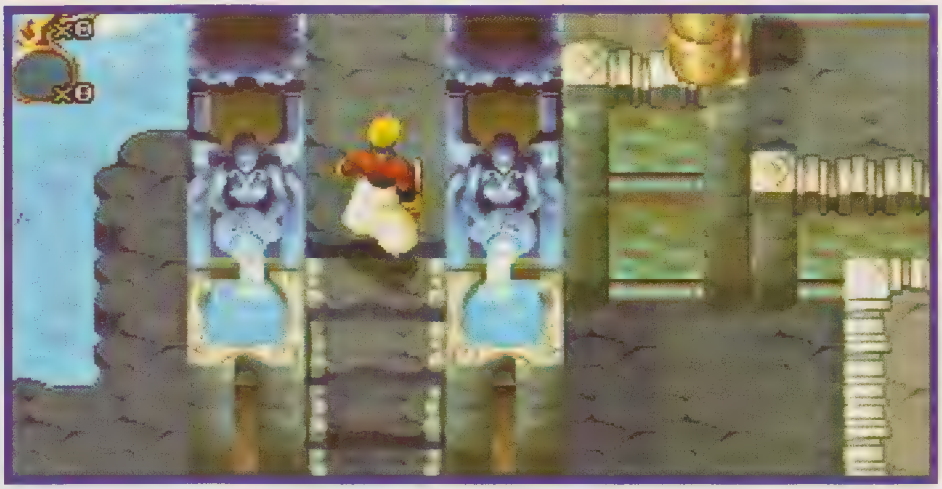
GRAFIIKKA 85	TUNTUMA 70	YHTEENSÄ
Taidokasta, mutta yksityiskohdat puuttuvat.	Sopii hyvin yhteen pelin tempon kanssa. Syke 210!	Se, joka pelaa Bugs Bunny n loppuun asti saa SuPon virallisen Maailman Paras Konsoli Kunkku -mitalin. **73**
ÄÄNET 80	HAASTE 76	
Meininki on niin hurjaa, että sormet ei pysy perässä.	Kamelilaumat leiriytyvät neulansilmään ja tanssivat ripaskaa ennen kuin pelaaja saavuttaa tämän pelin viimeisen kentän.	

LUONNE — RPG
JULKAISIJA — Sega
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1
PELIMUISTI — Muisti
KOKO — CD
MUUTA —

Tuskin on ehditty pelata Shining Wisdomia läpi, kun jo seuraava Saturnin RPG kolkuttelee oven takana. Story of Thor 2:n ainoa vika on siinä, että se tuntuu niin tutulta.

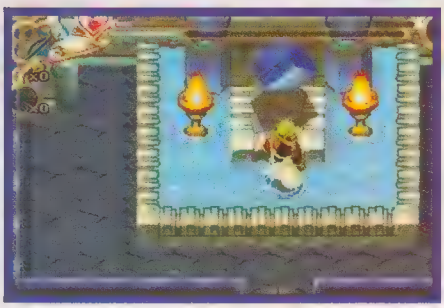
Story of





Osittain tuttuus tulee edellisestä Story of Thor -pelistä, mutta vielä enemmän kaikkien seikkailupelien esikuvasta, Legend of Zeldasta.

Story of Thor 2:n ensimmäinen pomo, pahalta haiseva, vihreä limamöykky.



Olipa kerran ihmeellinen maa nimeltä Oasis, missä kaksi velhoa, Reharl ja Agito, kohtasivat taistelussa elämästä ja kuolemasta. Velhot onnistuivat tekemään toisistaan, ja suuresta osasta Oasista, selvää jälkeä. Monen sadan rauhallisen vuoden jälkeen nuori Leon löytää muinaisen esineen. Kyseessä on Reharlille kuulunut kultainen ranneke. Pian Oasista uhkaa jälleen pahuus, joka saa voimansa toisesta, hopeisesta, rannekkeesta. Oasis on tuhon oma, ellei Leon löydä hopeista ranneketta ja tuhoa sen demonista omistajaa.

Näin perinteiseen tapaan lähtee Saturnin Story of Thor 2 liikkeelle. Leon seikkailee halki erilaisten alueiden ja yrittää löytää avaimia, aseita ja muita tärkeitä asioita. Matkan varrella hän juttelee kaikkien vastaantulijoiden kanssa ja mätkii päin näköä niitä, jotka yrittävät iskeä kapuloita sankarin rattaisiin. Matkan päässä odottaa kumman tutuntuntuinen monsteri. Osittain tuttuus tulee edellisestä Story of Thor -pelistä, mutta vielä enemmän kaikkien seikkailupelien esikuvasta, Legend of Zeldasta. Erilaisten aseiden ja maagisen eliksiirin lisäksi Leonin matkassa on kuusi henkiolentoa. Henkiolentojen voimia käyttääkseen Leon joutuu ensin etsimään niiden hyvin kätketyt piilopaikat. Ilman henkiolentojen apua Leon voi yhtä hyvin mennä takaisin kotiinsa ja vetää peiton korvilleen.

Dytto on henkiolento, jolla on parantavia voimia. Jos Leon niin haluaa, Dytto pystyy myös tekemään tappavan vesihyökkäyksen.

Kun pelissä kerran on vedenhenki, niin tottakai siitä löytyy myös tulenhenki. Eftreet osaa synnyttää tulimyrskyjä.

Bavu on ahmattihenki, jonka ulkomuoto muistuttaa suurta, hotkivaa kitaa. Hän syö Leonin vastustajat elävältä.

Brass on henkiolento, jolla on mielenkiintoinen taito: hän osaa käyttää valoa aseena, sekä yksittäisiä vastustajia vastaan, että valtavina shokkiaaltoina, joilta on vaikea suojautua.

Shaden kykyjä on parempi käyttää apuvälineinä kuin aseina. Hän näkee asioita, jotka ovat Leonin silmille näkymättömiä.

Viimeisenä, mutta tärkeimpänä tulee Airl, joka auttaa Leonin Oasisin korkeimman vuoren huipulle viimeiseen taisteluun. Airl on ilmanhenki, joka osaa myös viskellä salamoita, jos Leon pyytää kauniisti.

Story of Thor 2:ssa on paljon tekemistä. Harmillisinta pelissä on se, että se julkaistiin Saturnille eikä Mega Drivelle. Thor kakkosessa ei nimittäin ole mitään, mihin tarvittaisiin Saturnin vääntöä 3D-puolella tai muutenkaan. Latausaikojen takia tämä olisi toiminut paremmin Megalla.

No jaa, ehkäpä Story of Thorin ohjelmoijat pääsevät tekniikan kehityksen tasalle seuraavassa osassa.

Thor 2

Thor saapastelee raskain askelin muinaisiin raunioihin. Sisällä odottaa mitä uskomattomimpia vaaroja. Ehkä vastaan tulee Harkrank, ehkä vihainen murmeli. Kuka tietää?

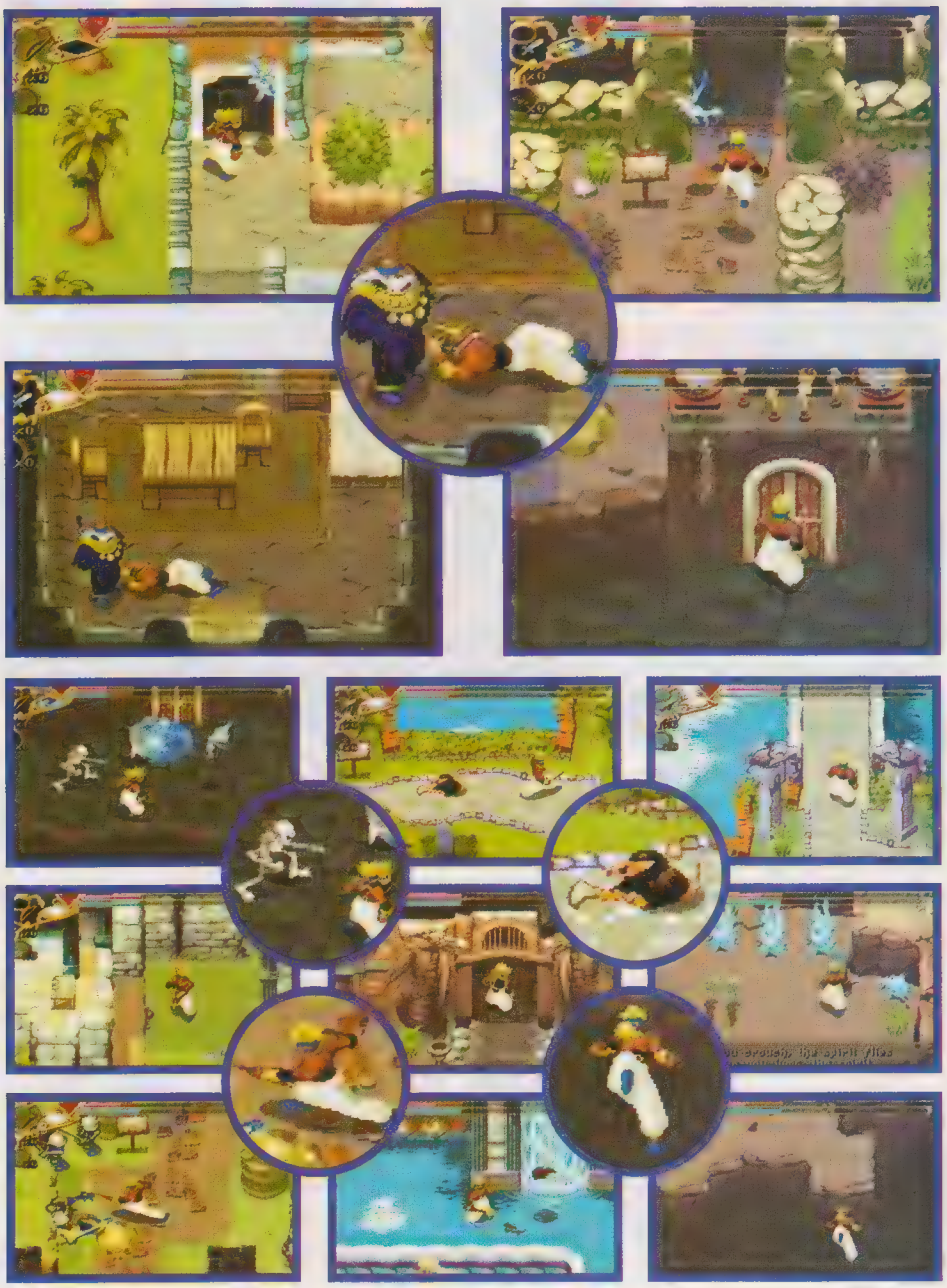
KOPIO MIKÄ KOPIO

Tästä pelistä ei voi sanoa kuin yhden sanan: ZELDA. Zelda-sarjan kolmas osa oli SNES:n ensimmäinen peli viisi vuotta sitten, eikä sen voittajaa ole vieläkään ilmestynyt. Tuntuu siltä, kuin Shigeru Miyamoto olisi keksinyt kaikki hyvät ideat, joita tämänkaltaiseen peliin vain voi keksiä. Uudet ideat seikkailupeleissä tuntuvat loppuneen kokonaan - ainakin siihen asti, kunnes Shigeru jälleen tempaisee taikurinhatustaan uuden Zelda-pelin. Mistä sitten muut ammentavat siihen asti? Zelda - a Link to the Past -pelistä tietenkin. Valitettavasti vain jokainen uusi kopio tuntuu etääntyvän yhä enemmän alkuperäisen pelin viehätyksestä. Mutta pois se minusta, että vain valittaisin kuin vanha ämmä Shigerun suuruudesta ja vanhojen roolipelien ylivoimaisuudesta. Story of Thor 2 on ehtaa tavaraa, joka tyydyttää kaikki Saturnin omistavat roolipelifanit. Parempia pelejä odotellessa tämä riittää pitkään, mitään suurempia puutteita Story of Thor 2:ssa ei ole.

Topi 82

AIVOJA VAATIVA SEIKKAILU

Story of Thor oli peli minun mieleeni. Kaipasin jopa sille jatkoa. Näin jälkikäteen voin sanoa olevani sekä iloinen että pettynyt. Iloinen siitä, että peli on kasvanut, kaunistunut ja nopeutunut. Pettynyt siitä, että mitään sanottavasti uutta ei peliin ole tehty. Thor ei ole paljoa treenannut sitten viime näkemän, eivätkä hänen liikkeensäkään vakuuta. CD-levyn valtavaa kapasiteettia silmällä pitäen on valitettavaa, etteivät pelin tekijät ympänneet siihen lisää juonikuvioita Final Fantasyjen ja Phantasy Starin tapaan. Ilman sivujuonia toiminta-RPG:t tuntuvat usein elottomilta ja yksitotisilta. Täytyy siis muistaa, ettei Story of Thor 2 ole roolipeli, vaan toiminta-RPG, jossa monimutkaiset juonikuviot joutuvat tekemään tilaa toiminnallisille osuuksille. Story of Thor 2 ei ole kuitenkaan mikään huono esitys. Jos sietää monimutkaisia magia-yhdistelmiä ja kilometrin mittaisia rullaverhovalikoita, niin tästä pelistä riittää aivojumpasta pitäville seikkailijoille iloa pitkäksi aikaa.

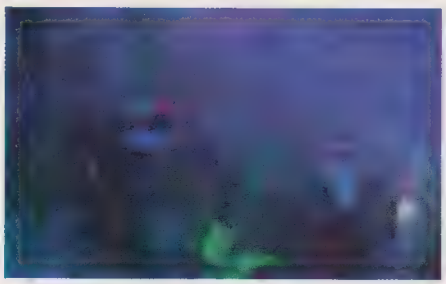


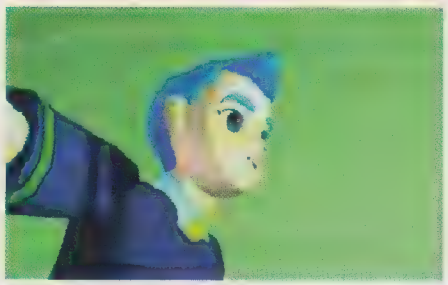
GRAFIIKKA 80	TUNTUMA 80	YHTEENSÄ
Vallankumouksellista - vuonna 1990.	Aavistuksen verran hidas ohjaus ärsyttää. Muuten peliin pääsee nopeasti mukaan, vaikkei olisikaan kovin kokenut seikkailija.	Viehättävä, muttei tippaakaan originelli.
ÄÄNET 82	**HAASTE 87**	**83**
Tavallista kamaa tällaiseen peliin. Yuzo Kushiro on ollut paremmassakin vedossa.	Enimmäkseen helppoa kuin lettu, mutta välillä kuvakulma tekee etenemisestä älyttömän hankalaa.	

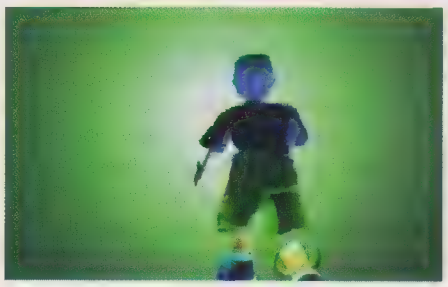
LUONNE — Seikkailu
JULKAISIJA — Sega
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI — Muisti
KOKO — CD
MUUTA —

Segan Sonic Team halusi pitää lomaa sikanopeen siilin seikkailuista ja päätti tehdä jotain uutta ja erilaista. Lopputulos on nyt julkaistu.

NIGHTS







Sonic Teamin Nights vie meidät ennen näkemättömään unimaailmaan. Nights - nuori ja eläväinen demoni - on ollut tottelematon ja joutuu pahan luojansa vangitsemaksi.

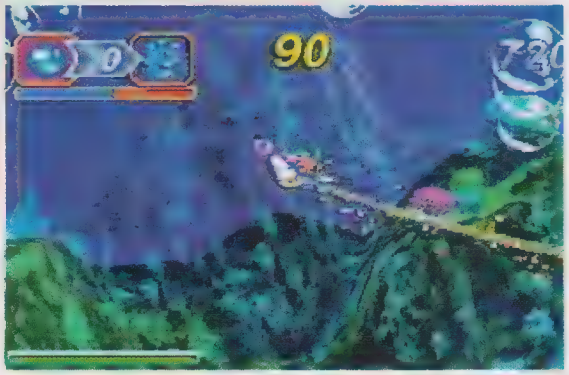
Nights tarvitsee pakonsa onnistumiseen kahden ihmisen, Clarisin ja Elliotin apua. Claris ja Elliot kärsivät hirvittävistä painajaisista. Nights lupaa auttaa heitä vapautumaan painajaisistaan, jos he puolestaan ensin auttavat hänet pakoon. Kun sopimus on syntynyt, seikkailu voi alkaa.

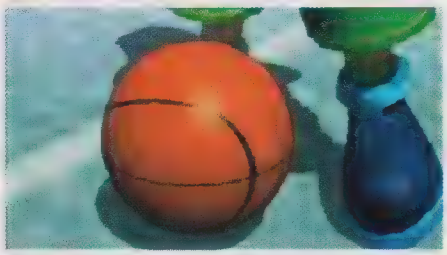
Jos haluaa pelata varman päälle, kannattaa odottaa myöhemmin tänä vuonna julkaistavaa Sonic X-Tremeä. Jos haluaa kokea jotain uutta ja ihmeellistä, Nights on ehdottomasti pakko-ostos.

Jokaisen tason alussa Claris tai Elliot - riippuen siitä kumman pelaaja hahmokseen valitsee - yrittää päästä vangitun Nightsin luo. Nightsin vapauttamiseen tarvitaan punainen jalokivi nimeltä Ideya. Tason selvittämiseen tarvitaan viisi maagista jalokiveä. Kun Nights saa punaisen jalokiven, hän vapautuu vähäksi aikaa, jolloin muiden jalokivien metsästäminen alkaa.

Jokainen taso koostuu neljästä painajaisesta, ja jokaisessa painajaisessa on liikkuvaan esineeseen vangittu jalokivi. Jotta jalokiven saa vapautettua, sankareiden täytyy kerätä sinisiä kristallipalloja, joita löytyy sieltä täältä kentille ripoteltuina. Kun kristallipalloja on tarpeeksi, lentävän aluksen voi räjäyttää ja jalokiven kerätä parempaan talteen. Kun jalokiven vie Nightsille, hänen aikamittarinsa täytyy, ja hän pääsee seuraavan painajaisen kimppuun. Neljästä pahasta unesta selvittyään hän joutuu kohtaamaan tason pomon.

Jos Nights ei onnistu viemään jalokiveä palatsiin ajoissa, hän muuttuu Clarisiksi tai Elliotiksi. Ihmishahmot eivät osaa lentää, joten he suistuvat maahan ja kaikki kerätyt kristallit leviävät ympäri kenttää. Silloin pitää kerätä mahdollisimman monta kristallia ja juosta Ideya-palatsiin. Kristallikuulia etsiessä vastaan tulee pahaenteistä valoa hohtava herätyskello. Jos Claris tai Elliot joutuu kellon valokiilaan, hän herää ja peli loppuu.





Pelin intro esittelee Nightsin lentelemässä lumihuippuisten vuorten yllä. Clarisilla ja Elliotilla on omat introns, joissa liikkeet ja ympäristöt ovat realistisuudessaan vertaansa vailla. Sonic Team on nähnyt Nightsin renderoitujen sekvenssien eteen yhtä paljon vaivaa kuin Andromeda Panzer Dragoonissa.

Clarisilla ja Elliotilla ei ole pelissä kovinkaan suurta roolia. Unimaailman päähenkilö on useimmiten Nights. Jalokiviä etsiessään hän törmää kaikkiin mahdollisiin ja mahdottomiin vastuksiin. Jokaisesta painajaisesta löytyy erilaisia vihollisia. Helpoiten ne voittaa, kun laittaa Nightsin syöksykierteeseen. Kierteessä hän pääsee hurjaan vauhtiin ja suorastaan räjäyttää viholliset tieltään. Jokainen syöksykierre kuluttaa kuitenkin Nightsin energiamittaria. Kun mittari alkaa näyttää nollaa, erikoishyökkäykset eivät enää onnistu ja pelistä tulee paljon vaikeampi. Lisää puhtia energiamittariin saa, kun lentää jokaisesta painajaisesta löytyvien renkaiden läpi. Jokaisesta renkaasta Nights saa lisää voimaa ja pystyy puolustamaan itseään entistä paremmin. Mittaria kannattaa pitää tiukasti silmällä aina kenttien loppupuolella. Useimpiin pomoihin tehoaa vain Nightsin kierrehyökkäys, joten energiamittarista pitää löytyä löpöä ennen pomojen haastamista.

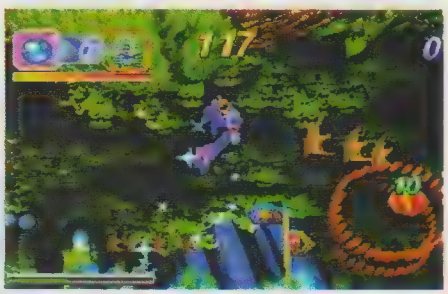
Vihollisten voittaminen onnistuu myös lentämällä niiden ympäri. Silmukkaan syntyy pyörremyrsky, joka tekee vihollisista selvää jälkeä. Silmukat ovat tehokkaita myös kristallien ja bonusesineiden keräämisessä.

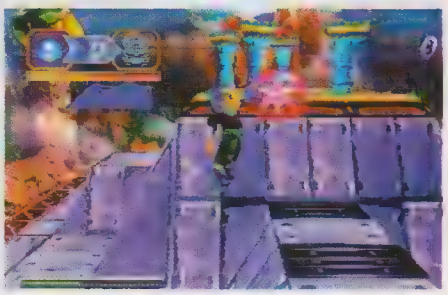
Jokaisen painajaisen jälkeen eri osatekijät lasketaan yhteen, ja arvosanasta näkee miten hyvin tehtävästä selvisi. Arvosanaa laskettaessa otetaan huomioon kentän selvittämiseen kulunut aika, kerättyjen bonusesineiden määrä ja Nightsin läpilentämien renkaiden määrä. Paras arvosana on A, ja huonoin F. Jokaisesta painajaisesta pitää saada vähintään C, jotta loppupomon kimppuun pääsee. Hyvän arvosanan saamiseksi jokainen kenttä on pakko tutkia tarkkaan. Mitä enemmän kullakin tasolla viettää aikaa, sitä enemmän ympäristö muuttuu. Kentän asukit, eläimet ja luonto kehittyvät. Joskus maasta pulpahtaa uusia patsaita ja rakennuksia.

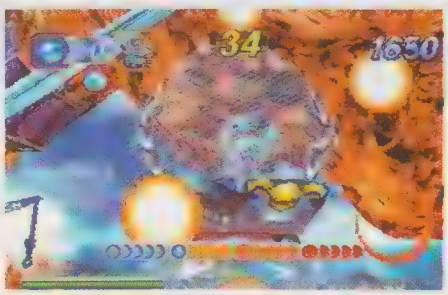
Sonic Teamin Nights on innovatiivinen ja tasapainoinen peli. Ryhmän jäsenten mielikuvituksella ei tunnu olevan mitään rajoja. Jokaisessa tasossa on aivan oma tyylinsä, ja pomot ovat yhtä hassunkurisia kuin omaperäisiäkin.

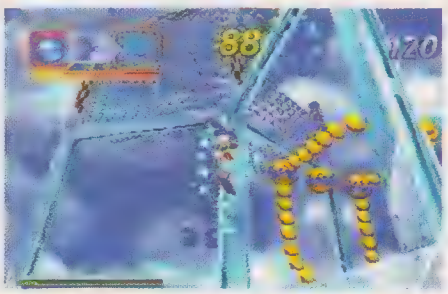
Nights on upea kokemus täynnä vauhtia ja fantasiaa.

Tässä yksi Nightsin ensimmäisistä pomoista - valtava pallonainen. Nightsin täytyy heittää hänet kohti lähintä haurasta seinää. Jos pallonainen ponnahtaa takaisin päin Nightsia, niin sankarin aika vähenee viidellä sekunnilla.









TARKOIN HARKITTUA

Sonic Team luo Nintendon kollegoidensa tapaan uusia, tuoreita ja ennen muuta omaperäisiä pelejä. Aivan kuten Super Mario 64:n kohdalla, myös Nightsin taikavoimaa on vaikea selittää sanoin ja liikkumattomin kuvin. Peli on pakko kokea itse. Vauhdin tuntu Nightsissa on pelaamieni pelien kärkikastia. Kun Nights syöksyy pitkin vuoren seinämää, voin suorastaan tuntea, miten G-voimat repivät olohuonettani.

Nightsin musiikki on luku sinänsä. En ole kuullut yhtä suloisia sointuja sitten Secret of Manan. Joukossa on tietysti pari keskinkertaisempaakin esitystä, mutta suurin osa musiikista on silkkaa terapiaa jousisektioineen ja kuiskauksineen. Olen aivan saletti siitä, että Nightsista tulee yhtä suuri menestys kuin Sonic the Hedgehog oli.

Martti 92

KAUNISTA MUTTA KONSTIKASTA

Minä en ole lainkaan varma siitä, että Nightsista tulee samanlainen kaupallinen menestys kuin Sonic-peleistä. Ei siksi että kyseessä olisi huonompi peli vaan siksi, että perusidea on niin erilainen. Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että lopputulos on vaikuttava, ja tiimin rohkeutta lähteä uusille urille ei voi kuin kiitellä. Kuitenkin epäilen että suurin osa TV-pelaajista pitää Nightsia liian sekavana esityksenä.

Jos haluaa pelata varman päälle, kannattaa odottaa myöhemmin tänä vuonna julkaistavaa Sonic X-Tremeä. Jos haluaa kokea jotain uutta ja ihmeellistä, Nights on ehdottomasti pakko-ostos.

Topi 92

GRAFIIKKA 89

Erittäin tasainen vieritys ja kauniita taustoja. Valitettavasti yksityiskohtien määrä on monissa kohdin turhan pieni.

TUNTUMA 94

Analogisella ohjaimella Nights kulkee kuin unelma.

ÄÄNET 95

Upeita melodioita, jotka auttavat oikean pelitunnelman luomisessa. Mistähän sitä saisi soundtrackin?

HAASTE 90

Monipuolisen ja tarkoin harkitun perusidean ansiosta peli kestää pitkään.

YHTEENSÄ

Erittäin älykäs ja omaperäinen luomus.

92

BLUES BROTHERS – JUKEBOX ADVENTURE

LUONNE	Tasoloikka
JULKAISIJA	Titus
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Syyskuussa
PELAAJIA	1-2
PELIMUISTI	
KOKO	4 MBit
MUUTA	

Tämä on jo toinen Tituksen Blues Brothers -peli, mutta vieläkään sen ohjelmoijat eivät ole nähneet elokuvaa.

Kaikki elokuvan Blues Brothers nähneet tietävät, että vauhtia piisaa kun veljekset lähtevät seikkailemaan. Jukebox Adventuressa tilanne on melkein päinvastainen. Vaaroja riittää, ja veljekset mustissa hatuissaan viskovat paniikin vallassa LP-levyjä sinne sun tänne.
Kenttien itu on siinä, että pelaajan täytyy päästä vaaroista huolimatta 70 sekunnissa jukeboksin luo. Jokaista yritystä kohden on neljä elämää. Kolme osumaa vie yhden elämän, mutta pelialueelta voi poimia lisävoimia antavia sydämiä. Aluksi sankarilla on aseenaan 10 levyä, ja niitä saa lisää matkan varrelta. Kun kaikki elämät ovat loppuneet vuoro siirtyy toiselle veljelle.
Veljeksillä on täsmälleen samanlaiset vaatteet, heidät erottaa vain siitä, että toinen on pitkä ja luiseva kun toinen taas on lyhyt ja paksu. Jukebox Adventurea voi kahden hahmon ansiosta pelata kaksinpelinä - kun vuoro vaihtuu, Gameboy vain tyrkätään toisen pelaajan käteen. Peliä voi myös pelata yksin, jolloin kentät oppii nopeammin.

Jukebox Adventurella pitäisi olla jotain tekemistä musiikin kanssa, mutta ainakaan vihollisista sitä ei huomaa: vastuksina on ketunrautoja, pyörätuoleja, kilpikonnia, piikkipalloja ja lentäviä hirviöitä. Maisemina on metsiä ja pusikkoja. Koko juttu vaikuttaa siltä, että aivotyötä ennen peliä ei ole lainkaan harrastettu. Mutta siinähän ei ole mitään uutta, ainakin mitä tulee tunnetuista hahmoista tehtyihin lisenssipeleihin. Blues Brothersin musiikki ei voisi olla enää kauempana bluesista. Harmi, sillä yksiääniset piipitykset saavat pelin tuntumaan vieläkin banaalimmalta. Grafiikka on nuivaa, eikä sovi lainkaan pelin teemaan - lukuun ottamatta alkukuvaa, joka esittää seinällisen levyjä eri kulmista. Haastetta Jukebox Adventuressa riittää, sillä se on vaikea peli. Vaaroja tuppaa silmille joka suunnasta. Joskus vihollisia tulee solkenaan, jolloin tuntuu siltä kuin pelin kulkuun ei voisi vaikuttaa mitenkään. Tällä kertaa haastavuuden määrä ei paranna peliä. Vaikeusaste vain ärsyttää, eikä peliä jaksa pelata kovin pitkään.

ÄRSYTTÄVÄÄ

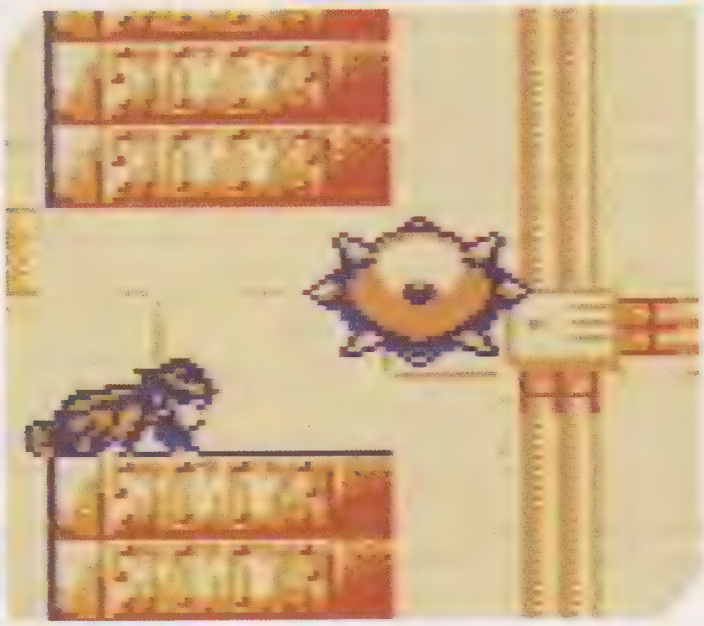
En pitänyt elokuvasta enkä pidä pelistäkään. Blues Brothers on tylsä. Sitä vain pelaa ja häviää, pelaa ja pelaa ja pelaa, ja kun kaikki elämät ovat loppuneet, kehään astuu toinen veli ja sama tahti jatkuu.
Jos pelin nimenä on Jukebox Adventure, niin siitä pitäisi ehdottomasti löytyä kunnon musiikkia. Tässä pelissä ei kuitenkaan ole kuin hermostuttavia piippauksia, jotka juuttuvat päähän soimaan ja tekevät vihaiseksi koko loppupäivän ajaksi.

LOVIISA 50

YÄK!

Testatessani sellaisia pelejä kuin Jukebox Adventure, en voi olla ihmettelemättä mitä pelitalojen päättäjien aivoissa liikkuu. En voi ymmärtää, miten kukaan voi pistää niin paljon aikaa ja rahaa turhanpäiväiseen pelinrepaleeseen, jota kukaan ei luultavasti halua ostaa.
En tiedä, yrittävätkö he parhaansa vai yrittävätkö vain huijata hyväuskoisilta rahat parempaan talteen. Tiedän vain sen, että minä en ilmoisna ikänä ostaisi Jukebox Adventurea.

Topi 35



GRAFIIKKA 73	TUNTUMA 50	YHTEENSÄ
Mistä lähtien LP-levyillä on ollut jotain tekemistä ketunrautojen kanssa?	**Vaaroja on liikaa ja liian vaikeita.**	**Sisällöllä ei ole mitään tekemistä nimen kanssa.**
ÄÄNET 55	**HAASTE 40**	**44**
Ehkä nimi pitäisi muuttaa Keyboard Brothersiksi.	**Kentät ovat liian samanlaisia ja liian tylsiä.**	

LUONNE — Toiminta
JULKAISIJA — Acclaim
JAKELU — Computer 2000
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 - 2
PELIMUISTI — Salasana
KOKO — CD
MUUTA —

Acclaim on julkaissut uuden tasoloikkapelin sekä PlayStationille että Saturnille. Inspiraatio peliin on haettu Marvel-sarjakuvien supersankareista, joiden jokapäiväistä leipää on pelastella vanha kunnon USA intergalaktisten ilkimysten salajuonilta.

Iron Man & X-O Manowar in Heavy Metal

Manowar ja Iron Man ovat siis kaksi heppua, joiden pyhä tehtävä on pelastaa USA vallanhimoisten roistojen yhteenliittymiltä. Sarjakuvien esimerkin mukaan roistoilla on hämmästyttäviä terrorisuunnitelmia - kuten New Yorkin räjäyttäminen ionosfääriin - jotka supersankarien on tehtävä tyhjäksi. Ja töitä Manowarille ja Iron Manille piisaa: yhden katalan suunnitelman ja sekopäisen roistosakin tilalle on aina tulossa kuusi uutta.

MARVEL JA ACCLAIM

Maailman parhaat sarjakuvalehdet (kirjoittajan subjektiivinen mielipide) tekee yhdysvaltalainen kustantamo Marvel. Hämähäkkimies, Ryhmä-X, Hopeasurffari, Tuomari... Marvelin sankareita kaikki tyyni samoin kuin Iron Man (Rautamies suomeksi). X-O Manowar taas on Acclaimin oma supersankari, ja tässä pelissä nämä kaksi ovat perustaneet projektityöryhmän pelastaakseen universumin.

Pahisten listimisen lisäksi kaverusten olisi tarkoitus löytää mystinen, kosmista voimaa sisältävä kuutio, joka kontrolloi todellisuutta siten kun me sen tunnemme. Eli tiedossa on tyypillinen supersankarin työpäivä.

HEVIÄ

Saattaa tietysti olla sattumaa, että sankarimme nimet herättävät mielleyhtymiä heavy rock -maailmasta, (Iron Man on Black Sabbathin klassinen slovari ja Manowar hevibändi, joka on kuuluisa lähinnä barbaarisesta ulkoasustaan) mutta kun pelin nimessä on vielä mainittu Heavy Metal, epäilykset alkavat saada enemmän pohjaa. Tässähän on peli, jonka soundtrack ei ehkä olekaan suoraan rave-bileistä. Ja onneksi tämäkin aavistus pitää paikkansa. Musiikki on juuri sitä, mitä nimi lupaa: jämäkkää hevinjytkettä. Sanottakoon sitten Iron Manin & Manowarin seikkailuista muuten mitä vain, niin musiikki on ainakin pelin henkeen sopivaa.

VOISI OLLA PAREMPIKIN

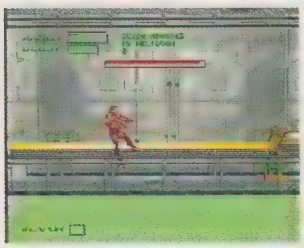
Muihin PlayStationin ja Saturnin peleihin verrattuna Iron Man & X-O Manowar on ikävä kyllä aika löysä. Grafiikka yltää niukin naukin SNES-tasolle ja pelitunnelma latistuu aika äkkiä kenttien puuduttavaan samankaltaisuuteen.

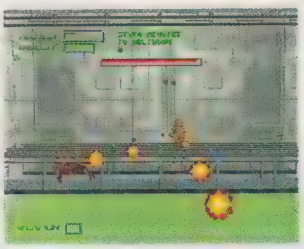
Täytyy ihmetellä miksi Acclaim on päästänyt markkinoille näin huonosti valmistellun, etten sanoisi keskeneräisen pelin. Jos pelitalo ehdoin tahdoin tekee pelin, joka ei käytä hyödykseen konsolin koko kapasiteettia, se aliarvioi pelaajia. Acclaimilla on ollut loistava peli-idea ja se on vielä saanut neuvoteltua oikeudet käyttää Marvelin superhahmoa ja huimia seikkailukonsepteja pelissään ja silti lopputulos on surkea. Me emme ole tyytyväisiä!

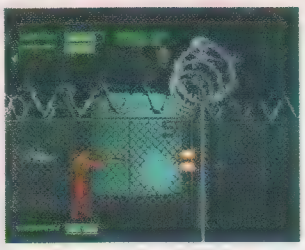
Acclaimilla on ollut loistava peli-idea ja se on vielä saanut neuvoteltua oikeudet käyttää Marvelin superhahmoa ja huimia seikkailukonsepteja pelissään ja silti lopputulos on surkea.

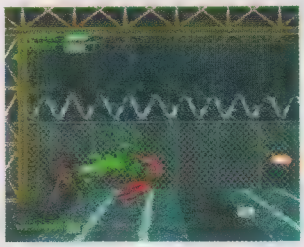
Homman nimenä on hypätä, ampua ja juosta kuten kaikissa muissakin tasoloikissa.

Olkiluodossa jytää! Vai että Rautamies, Teräsmies meillä jo onkin, enää puuttuu vain Malmimies. Rahrah.









Acclaimilla on ollut kiire saada peli pihalle. Tällaista grafiikkaa enää harvemmin näkee 32-bittisiltä konsoleilta.

HYVÄÄ MUSIIKKIA, HUONO PELI

Harvoin saa käsiinsä pelin, jolla on näin huokutteleva nimi. Iron Man on Black Sabbathin parhaimpia biisejä, jos Conan Barbaari soittaisi bändissä hän soittaisi Manowarissa ja Heavy Metal... no, ilman heviä ei olisi elämää.

Ainoa ongelma on se, että nimi on (melkein) parasta mitä tässä pelissä on. Kyseessä on äärimmäisen yksinkertainen action-mäiske, jossa actionkin on suunnilleen samaa tasoa kuin minulla oli hiekkalaatikossa 20 vuotta sitten. Marvel-sarjakuvien Rautamies-attityydistä ei ole hiventäkään jäljellä.

Pelikontrolli on tahmeaa ja grafiikka olisi hienoa jos kyseessä olisi 16 bittinen peli. Ja kaiken lisäksi pelaaminen helppoa kuin mikä.

Pelin nimeä parempaa on vain musiikki. Synkkää, raskasta, kovaa rockia. Oikein vanhan sydäntä lämmittää.

John 63

SUURI PETTYMYS

Iron Man & X-O Manowar ja Skeleton Warriorsilla on paljon yhteistä. Ensinnäkin, ne ovat kummatkin perinteisiä sivuttaisvierittäviä tasoloikkapelejä. Toiseksi, ne ovat kummatkin tylsiä, eikä Marvelin välisarjan supersankarin käyttäminen päähenkilönä paranna tunnelmaa yhtään. Iron Man & Manowar on yksi traagisimpia pelifloppeja, johon Marvel on koskaan kätensä lykännyt. Näyttää siltä, että Acclaimin heput alkavat vakavasti menettää otteensa konsolipelien kehityksestä.

Iron Man & Manowar on yksi suurimmista pettymyksistä tämän vuoden julkaisuista. Ihmetellä täytyy mitä on tapahtunut Acclaimin laadunvalvonnalle.

Niko 60

GRAFIIKKA **56**

Grafiikka ei rehellisesti sanottuna ole mitä 32-bittisiltä koneilta odottaisi.

TUNTUMA **67**

Ohjaus ei ole erityisen vaikea. Hitaus tosin pitkästyttää ennen myöhään.

YHTEENSÄ

Tylsää toimintaa, siinä kaikki.

ÄÄNET **89**

Äänitehosteet toimivat puoliteholla. Rankka soundtrack sen sijaan toimii kuin suolistobakteeri.

HAASTE **54**

Kaksinpelinä ylihelppo. Yksinpelinä helppo. Kaikenkaikkiaan siis helppo.

62

LUONNE — Beat 'em up
JULKAISIJA — Time Warner
JAKELU —
MYYNNISSÄ — Nyt
PELAAJIA — 1 – 2
PELIMUISTI —
KOKO — CD
MUUTA —

Primal Rage on ollut kolikkopelihallien vetonauloja jo pitkään. Nyt PlayStationin omistajat pääsevät myös kotioloissa jurakauden karatekisoihin. Tameshiware!

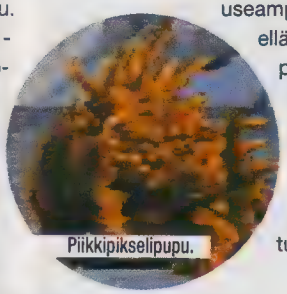
Primal Rage

Miljoonia vuosia sitten syntyi planeetta Maa. Jumalien ruumiillistumat hallitsivat kaikkea ja kaikkia. Uudet elämänmuodot alkoivat kehittyä, niiden seassa myös ihminen.

Rinnakkaisessa ulottuvuudessa velho nimeltä Balsafas tunsi planeetta Maan uhan. Hän ei tiennyt, miten tuhota Maan jumalat, mutta hän onnistui vangitsemaan niistä yhden. Maan voimien tasapaino luhistui, ja Maa autioitui. Lähes koko ihmiskunta tuhoutui, ja jumalat vaipuivat unohduksiin.

Miljoonia vuosia myöhemmin Maahan osui meteori. Uudelleen siinnyt ihmiskunta selvisi mullistuksesta, mutta teknologia ja sen saavutukset pyyhkiytyivät maailmasta. Jumalat heräsivät pitkästä unestaan ja näkivät, että heidän maailmansa oli tuhottu.

Nyt jumalat ovat hereillä - ja vihaisia. Valmistautukaa kohtaamaan heidän raivonsa.

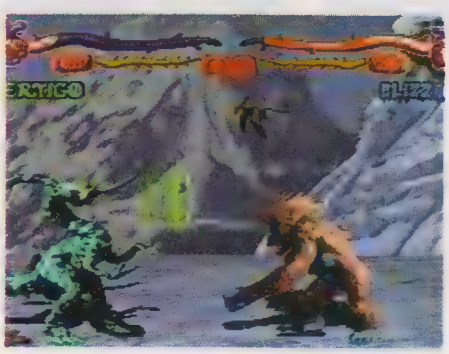


Piikkipikselipupu.

TAKAPEROINEN OHJAUS

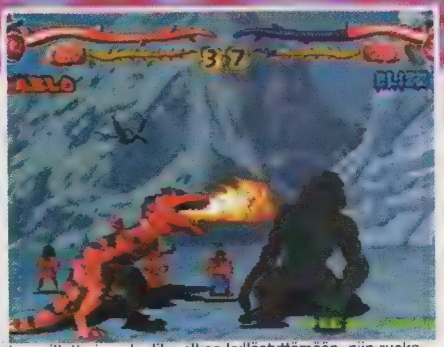
Primal Ragen grafiikka on huippuluokkaa, vaikkei aivan kolikkopelin tasolle ylläkään. Aina silloin tällöin pelin aikana tuntuu siltä, kuin ruudulla huseeraavat hahmot olisivat Clayfighterin inspiroimia. Hahmojen savisuus suorastaan häiritsee. Taustalla suosikkijumalaansa kannustavat ihmishahmot ovat sen sijaan hauska keksintö. Pelin musiikistakaan ei voi valittaa, eikä Primal Ragen erien aikana käydä kahvitauollakaan, ainakaan jos pelaa vaikeammilla vaikeusasteilla.

Pelin ohjaus sen sijaan vaatii enemmän selittämistä. Yleensä beat 'em up -peleissä spesiaalit tehdään erilaisilla näppäinyhdistelmillä, jotka loppuvat jonkin potku- tai lyöntinapin painamiseen. Primal Ragessa homma hoituu ikään kuin takaperin. Talon, Armadon, Vertigo ja muut sankarit saa tekemään spesiaalejaan niin, että ensin painaa yhden tai useampia iskunappeja pohjaan ja pitää ne siellä. Kun kaikki tarpeelliset iskunapit ovat pohjassa, niin pelaaja naputtelee jonkun monista eri yhdistelmistä ohjausnapeilla, minkä jälkeen spesiaali lähtee liikkeelle. Tekniikka toimii hienosti kolikkopelin ohjaussysteemillä, mutta PlayStationin ohjaimella se tuntuu jotenkin takaperoiselta.



Tohtori Wiilin kuvaa on pyydetty usein, joten tässä se tulee. Tri Wiili vasemmalla saa tuta miltä tuntuu aivokapasiteettia vähentävä Woodoo Spell.

Kun tohtorin aivokapasiteetti on miinuksen puolella, paha keisari Niko syä sen pään.



Jos grillattu jumalanliha alkaa kyllästyttämään, niin ruokavaliota voi piristää napostelemalla jaloissa pyöriviä ihmisiä

Alkuperäisen Primal Ragen tehnyt Atari halusi pelin hahmoista niin hirviömäisiä kuin mahdollista. Täytyy tunnustaa, että jotain Atarillakin osataan - tällaista taistelijavalikoimaa ei löydy mistään muusta beat 'em upista.

Jos Game Gore on pois päältä, niin pelin taistelijat vaikuttavat lähinnä kiimaisilta ankkauroksilta, jotka räpistelevät eestaas ja nokkivat toisiaan.

MAAILMANVALTIJAS OLEN MINÄ

PlayStationille on ilmestynyt kauan kolikkopelihalleissa pyörinyt beat 'em up. Kuten kaikissa muissakin tämän lajin peleissä, pelaaja valitsee itselleen hahmon ja heittäytyy sitten veriseen mestaruustaisteluun. Palkintona on maailmanvaltius (vapaa käännös ohjekirjan ilmauksesta: "Dominate the Urth"), ja matkalla kohti tavoitetta piestään perna pihalle kaikista muista tittelin havittelijoista.

Primal Rage näyttää hyvältä, äänet toimivat hienosti ja tekemistä on paljon. Ohjaus sitä vastoin mättää pahasti, sillä se tuntuu toimivat takaperoisesti. Onneksi siihenkin tottuu, minkä jälkeen pääseekin kahlaamaan nilkkojaan myöten vastustajien sisäelimissä.

Jaloissa pyörivät, hurraavat ihmishahmot ovat hauska lisämauste, varsinkin kun niitä voi popsia jos nälkä pääsee yllättämään. Neandertaaleja ei pääse mutustelemaan jollei Game Gore ole päällä, mutta kuka muka pelaisi tätä peliä ilman että verimittari on täysillä? En minä ainakaan.

Niko 81

GAME GORE ON

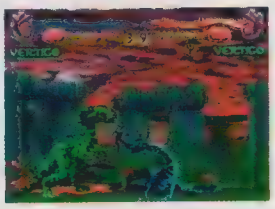
Kuten niin monet muutkin teurastuspelit, myös Primal Rage järjestää ruutuun ämpäritolkulla verta ja suolenpätkiä. Verta roiskuu, kun valitsee pelivalikosta Game Gore ON. Kun Game Gore on valittuna, tappelut tulvivat lentäviä punasoluja ja taistelijat voivat tehdä äklöttäviä lopetusliikkeitä ja jopa popsia kentillä palloilevia ihmishahmoja välipalaksi.

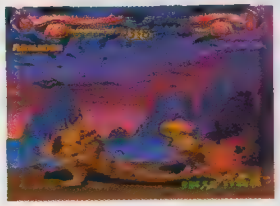
Jos Game Gore on pois päältä, niin kaikki edellä mainitut verilisukkeet jäävät pois ja pelin taistelijat vaikuttavat lähinnä ankkauroksilta, jotka räpistelevät eestaas ja nokkivat toisiaan. Ja ketä muka kiinnostaa siipikarjan tähdittämä beat 'em up?

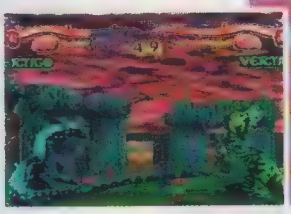
KESY

Kun Primal Rage ensimmäistä kertaa julkaistiin kolikkopeliversiona, niin minun mielestäni se oli melkoisen kesy esitys. PlayStation-versio on hyvin tehty, muttei juurikaan hauskempi. Sitä paitsi se on ainakin vuoden myöhässä. Erilaisten esihistoriallisten näköisten elukoiden käyttäminen pääosissa on hyvä idea, joka takaa että peli erottuu kaikkien muiden Street Fighter -kloonien joukosta. Segalla, Namcolla ja Capcomilla ei tarvitse kuitenkaan Primal Ragen takia viettää unettomia öitä.

John 73







Primal Ragessa on hienoja animaatioita, ja kaikilla esihistoriallisilla olioilla on paljon monipuolisia spesiaaleja plakkarissaan.

GRAFIIKKA 81
Savisen tuntuista, puolisievää grafiikkaa. Tuntuu hieman Clayfighterilta.

TUNTUMA 73
Omalaatuinen ohjaus, joka vaatii takaperoista ajattelua.

YHTEENSÄ
Ei yllä kilpailijoidensa tasolle.

ÄÄNET 75
Ei hyvää eikä huonoa. Täyttää tehtävänsä.

HAASTE 81
Sopivan vaikea, ei lopu ensimmäisellä pelikerralla.

77

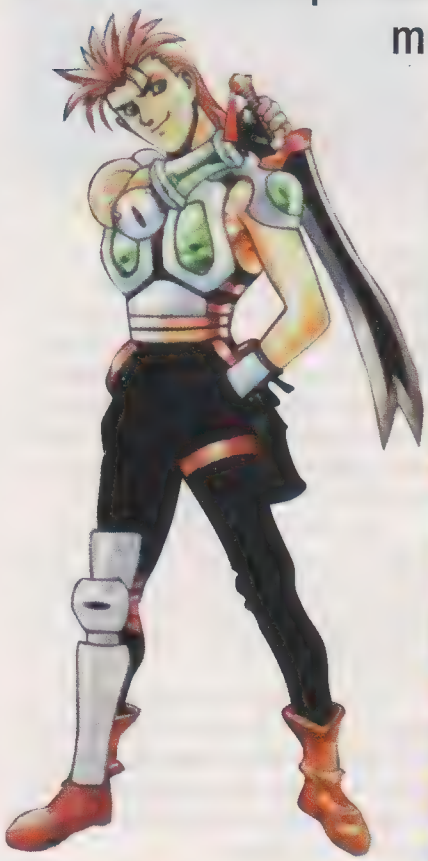
RPG

Saturnin paras roolipeli on vihdoinkin julkaistu. Square on ilmoittanut tekevänsä uuden Final Fantasy -pelin. Roolipelifaneille on aina jotain uutta mukavaa tarjolla.

Dark Saviour

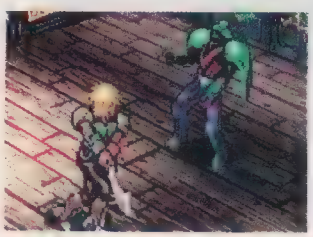
SEGA • SATURN • CD

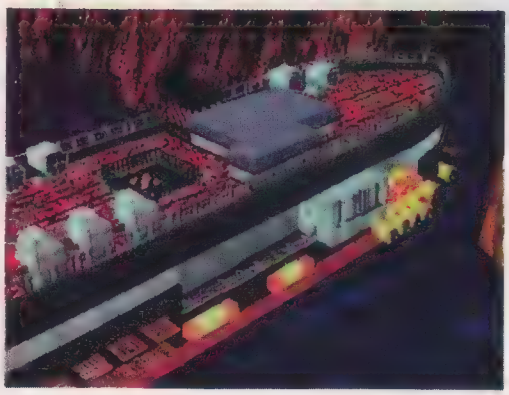
Ken Naito on yksi Japanin prhaista roolipelituottajista. Hän on ollut tekemässä sellaisia pelejä kuten Dragon Quest IV, Shining in the Darkness ja Landstalker. Viimeksimainitun hän käytännössä katsoen suunnitteli ja ohjelmoi kokonaan itse. Hänen uusin projektinsa on nimeltään Dark Saviour, ja kyseessä on vuoden odotetuin mutta myös viivästynein Saturn-peli. Alunperin se piti julkaista kotimaassaan jo viime jouluna, mutta julkaisu siirtyi kevääseen. Kun koko seikkailu oli loppusilausta vaille valmis, niin Sega julkaisi odottamatta analogisen ohjaimensa. Naito kiinnostui uudesta ohjaimesta ja päätti sovittaa Dark Saviourin sitä varten – ja jälleen peli myöhästyi lisää. Japanissa uutuus julkaistiin vihdoin 30. elokuuta, ja englanninkieliset versiot julkaistaan USA:ssa ja Euroopassa marraskuussa tai joulukuussa.

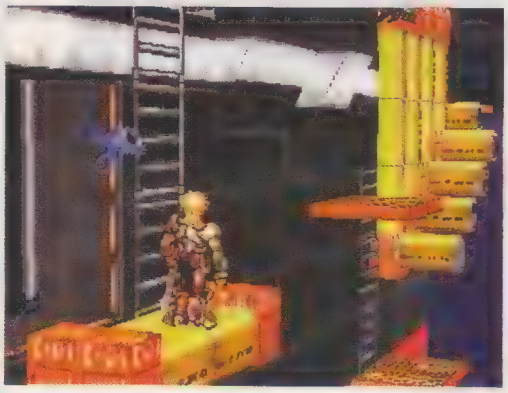


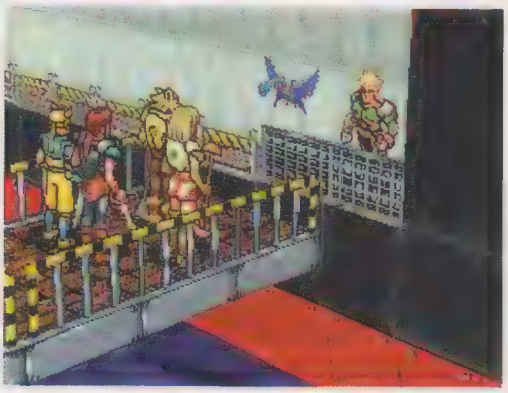
Analogisen ohjauksen lisäksi Naito on tehnyt viimeisen puolen vuoden aikana töitä pelin tarinan parissa. Secret of Mana 2:n tapaan pelaaja voi itse vaikuttaa pelin tapahtumiin. Jos pelin päähenkilö Ryu voittaa päävastustajansa Bilanin odotettua nopeammin, niin joku pelin monista hirviöistä ottaa loppupomon tehtävät.

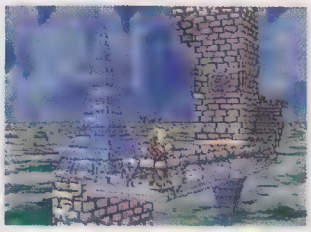
Dark Saviour näyttää sekä visuaalisesti että sisällöllisesti toistaiseksi parhaalta 32-bittiseltä roolipeliltä, joka täydentää toimintapainotteisuudellaan Squaren strategia- ja tekstipohjaisia pelejä mainiosti.

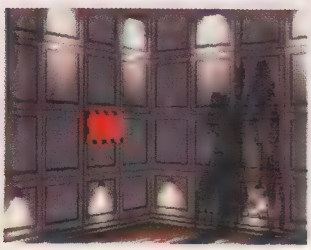






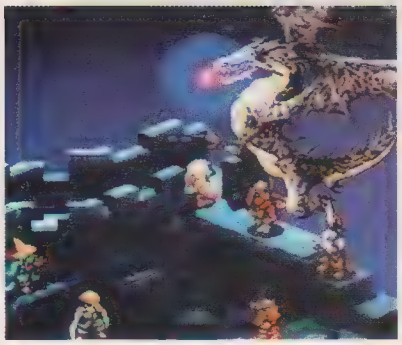


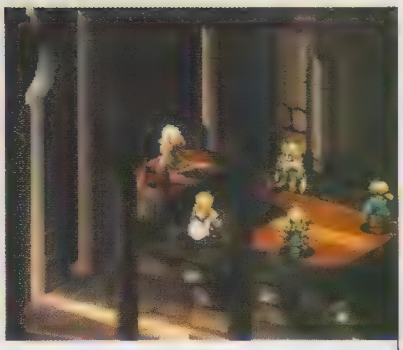




Final Fantasy Tactics

SQUARE • PLAYSTATION • CD





Huhu piti sittenkin paikkansa! Square ja Quest, joka tunnetaan peleistä *Tactics Ogre* ja *Ogre Battle,* tekevät yhdessä strategiasikkailun *Final Fantasy Tactics.* Peli muistuttaa pitkälti Questin SNES-pelejä, hahmot tosin ovat Squaren käsialaa. Käsikirjoitus on yhteistyössä kirjoitettu, mutta pelin sisällöstä ei ole paljastettu muuta kuin että sen päähenkilöiden nimet ovat Lamza ja Ovelia. Peli julkaistaan joskus ensi vuoden puolella, ja kerromme siitä lisää tulevissa numeroissamme.

Samurai Spirits RPG

SNK • NEO GEO CD/PLAYSTATION/SATURN • CD

Samurai Spirits RPG on myöhästynyt ainkain yhtä monta kertaa kuin *Dark Saviour.* Viimeisimmän julkaisusuunnitelman mukaan pelin NeoGeo CD -versio julkaistaan syyskuussa ja PlayStation- ja Saturn-versiot loppuvuodesta. Seikkailu on jaettu kolmeen eri osaan, ja jotta kaikki osat voi pelata, joutuu hankkimaan ainakin kaksi eri versiota. SNK on kertonut, että periaatteessa kaikki suositut hahmot kolmesta *Samurai Showdown* -pelistä ovat mukana. *Samurai Showdown RPG* kertoo sankareiden elämästä paljon enemmän, kuin mitä beat 'em up -peleissä on paljastettu.

RPG AMERIKASSA

Lisää viivästyksiä

Kaksi kesän odotetuinta roolipeliä, Taiton *Lufia II* ja Sonyn *Beyond the Beyond,* julkaistiin vihdoinkin USA:ssa viikkojen viivästysten jälkeen. Saturnin pelit *Dragon Force* ja *Magic Knight Rayearth,* joiden piti myös ilmestyä kesän aikana, ovat myös viivästyneet, eivätkä ilmestyi kuin vasta syksyllä – pahimmassa tapauksessa vasta talvella.

Square USA:ssa?

Viimeisimpien PlayStation-nimikkeidensä julkistamisen jälkeen Squaresta on alettu puhua ympäri maailmaa – eikä vähiten USA:ssa, jossa yhtiön tulevaisuus on hämärän peitossa. Amerikkalaisen pelilehden haastattelussa Squaren Los Angelesin konttorin edustaja sanoi, että Square julkaisee itse *Final Fantasy VII:n* USA:ssa ensi kesänä, toiset lähteet taas väittävät, että Sony hoitaa itse pelin kääntämisen ja jakelun USA:ssa. Mitään virallista ilmoitusta englanninkielisen version tekemisestä ei ole kuitenkaan kuulunut.

POSTILAATIKKO: SUPER POWER/RPG, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

TERE TOPI!

1. Miksei pelejä *Treasure Hunter G* ja *Bahamut Lagoon* julkaista USA:ssa eikä Euroopassa?
2. Miksi sellainen huippupeli kuin *Super Mario RPG* on niin helppo? Pelasin sen läpi neljässä päivässä.
3. Milloin PlayStationille julkaistaan pelit *Final Fantasy VII, Chrono Trigger* ja *Secret of Mana 3*?
4. Luuletko, että *Super Mario RPG 2*:sta tulee yhtä hyvä ilman Squaren apua?
5. Miten nopeasti pelasit läpi *Final Fantasy III*:n? Minulla meni 26 tuntia.
6. Lisää RPG:tä!
7. *Final Fantasy III* on parempi kuin *Zelda III*.

Locke Cole
SUPER POWER

HEI LOCKE,

1. Square ei aio kääntää enää yhtään peliä englanniksi, siksi USA:han ja Eurooppaan ei tule myöskään mainitsemiasi pelejä. PlayStation-pelien kääntämisen hoitaa Sony.
2. Siksi, että se on tarkoitettu aloittelijoille.
3. *Final Fantasy VII* julkaistaan Japanissa joulukuussa. Kahdesta muusta mainitsemastasi pelistä ei ole vielä virallista vahvistusta, joten niitä ei kannata odotella ennen ensi kevättä.
4. Vaikea sanoa. Nintendolla opittiin varmasti ensimmäisestä osasta paljon, ja heillä on kokemusta erilaisista rooli- ja seikkailupeleistä, joten ei olisi mikään ihme, vaikka he onnistuisivatkin.
5. Minulla siihen vierähti vähän alle 30 tuntia, mutta en pitänyt mitään kiirettä, vaan jäin aina silloin tällöin nauttimaan musiikista.
6. Suunnitteilla on kunnon *Final Fantasy VII* -artikkeli lähiaikoina, miltä se kuulostaa?
7. Kannattaa muistaa, mitä Frank Zappa sanoi mielipiteistä.
Topi

YO SUPO!

1. Onko *Final Fantasy II* yhtä pitkä seikkailu kuin *Final Fantasy III*?
2. Tuleeko *Final Fantasy* -peleistä kokoelma-CD:tä PlayStationille?

Petteri

HEI PETTERI,

1. Ei aivan, mutta siitä huolimatta se on kyllä pitempi kuin monet muut pelit.
2. Sitä sopii toivoa. Square ei ole ilmoittanut mitään aikeistaan tehdä *Final Fantasy* -kokoelmaa.
Topi

HEI ULJAS TOPI,

Tässä pari kysymystä.

1. Taistellaanko *Arc the Ladissä* tekstikomennoilla?
2. Julkaistaanko *Final Fantasy IV, Beyond the Beyond* ja *Arc the Lad* Suomessa?
3. Miksi amerikkalainen *Final Fantasy IV* on Japanissa *Final Fantasy VI*?
4. Miksei kaikkia englanniksi käännettyjä, USA:ssa julkaistuja roolipelejä konvertoida PAL-versioiksi?

Antti Paturi, Kissanmaa

HEI ANTTI,

1. Taistelut käydään ruudukkosysteemillä.
2. Ainakin *Final Fantasy IV* julkaistaan ensi vuonna.
3. Koska FF-pelejä on Japanissa kuusi osaa ja Amerikassa kolme osaa, niin järkevintä on antaa uudelle pelille Japanissa järjestysnumeroksi VII ja USA:ssa IV. Eikös vain?
4. Siksi, että kukaan ei tunnu uskovan siihen, että roolipelit voisivat menestyä Euroopassa.
Topi

Anime Express

かきうえおあい

Vietin suurimman osan lomaani Ranskassa ja ahkerana ihmisenä päätin yhdistää huvin ja hyödyn. Ranskassa nimittäin on tietääkseni Euroopan laajin manga- ja animé-tarjonta. Tässä siis Animé Expressin Ranska-ekstra, voilá!

Ranskan suosituin animé on ehdottomasti Dragonball. Sarjaa on näytetty ranskan televisiossa vuosikausia ja viime kesänä päätti ranskalainen sarjakuvakustantamo Glénant julkaista myös Dragonball-sarjiksia. Maan suurin tv-kanava, TF1, jolla on oikeudet animé-sarjaan, tuo markkinoille samaan aikaan videokasetteja yhteistyössä AK-videon kanssa.

Vaikka Dragonball on kaikkea muuta kuin uusi juttu Ranskassa, niin intoilu ilmiön ympärillä ei osoita mitään laantumisen merkkejä. Maassa on parikymmentä mangaan ja animeen erikoistuvaa lehteä, joista suurin osa kirjoittaa myös aiheeseen liittyvistä konsolipeleistä. Kaikkien lehtien pääpuheenaihe viime kesänä oli Dragonball - erityistä suitsutusta saa osakseen uusi Dragonball-peli PlayStationille. Toinen ikuisuusaihe on Dragonball-historiikki. Lehti nimeltä Club Dorothé (perustuu sa-mannimiseen tv-sarjaan) aikoo julkaista tänä vuonna valtavan hakuteoksen Sn Gokoun seikkailuista.

Kova puheenaihe oli myös Dragonball GT - jatko Bandain Dragonball televisiosarjalle. Lehdissä oli runsaasti juoruja ja huhuja sarjan tiimoilta, ja yleisönosastot pullistelivat kirjeitä, joissa tiukattiin koska GT oikein alkaa ja kuinka se eroaa vanhasta Dragonballista.

Toisin sanonen, Dragonball on todella kova juttu Ranskassa. Minulta meni pitkään ennen kuin tajusin kuinka suuri juttu se oli, valaistuin vasta kun näin paketin Dragonball-kalsareita paikallisen Anttilan ikkunassa...

Ranskan animé/manga-lehdistä vakavimmin otettavat ovat Animé Land ja Tsunami. Animé Land muistuttaa klassista englantilaislehteä, Animé FX:ää, jossa on suuria, kauniita kuvia ja erittäin hyviä artikkeleita. Animé Landissa on myös artikkeleita maailmalta, arvosteluita ja postimyynti-ilmoituksia.

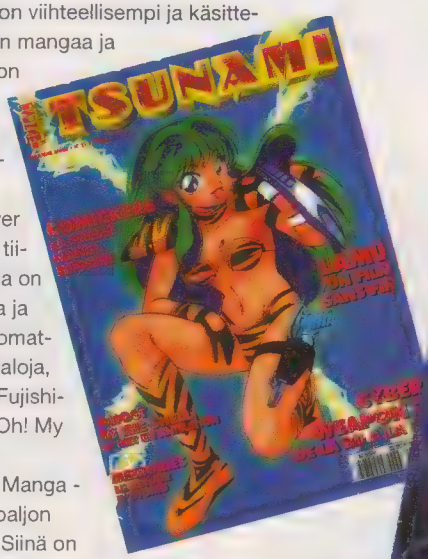
Tsunami ei liiku samoilla markkinoilla kuin Animé Land, se on viihteellisempi ja käsittelee muutakin kuin mangaa ja animéa. Juttuja on niin videopeleistä kuin japanilaisista pop-bändeistä.

Manga Player on 172-sivuinen tiiliskivi, jossa on peliarvosteluita ja mangaa - ja uskomattomia makupaloja, kuten Kosuke Fujishiman upea sarja Oh! My Goddess.

Consoles + Manga -lehti muistuttaa paljon Manga Playeria. Siinä on mm. sarjat Complier, Gunsmith Cats ja 3X3.Eyes, artikkeleita piirtäjistä ja uusista virtauksista manga- &

Dragonball GT:stä kerromme lisää seuraavassa Super Powerissa.

Bastardi! - ranskalaisen animétarjonnan suuri kupla.



Tsunami on hyvä aikakauslehti, josta löytyy arvosteluita ja artikkeleita.

Legend of Mother Sarah on koskettava tarina äidistä, joka etsii kadonnutta lastaan vetypommin runtelemassa maailmassa.

anime-maailmassa sekä japanilaisten tuontipelien arvosteluja. Hahmot sarjoista Cobra ja Born to Kill ovat lehden keulakuvia.

Manga-sarjakuvia on Ranskassa tarjolla roppakaupalla. Glénantin Dragonball-albumit ovat hyvin suosittuja, mutta ranskalaiset kustantamot julkaisevat myös Sailor Moonia, Battle Angel Alitaa, Akiraa, Appleseedia ja Legend of Mother Sarahia.

Myös videotarjonta on suurta. Englantilaisyhtiöt Manga Entertainment ja Pioneer Animé ovat ehkä suurimpia markkinoilla pyörivästä filmiyhtiöstä. Suosituin myyntivideo Ranskassa on Masamune Shirowin Ghost in the Shell. Kannoilla seuraavat Armitage III, Bastard!, Cutey Honey, Records of Lodoss War, El Hazard ja Golden Boy.

Cutey Honey on eräs Go Nagasin märistä unista: katso ja ällisty kun lapsenkasvoisen Hunajapupun vaatteet repeytyvät riekaleiksi kerta toisensa jälkeen ja silikonitissit vilahtelevat.

Ranskalaisten vastaisku Music Televisionille, MCM, lähettää päivittäin Manga Zone -nimistä ohjelmaa. Manga Zonessa esitellään uusimpia filmejä ja joskus jopa haastatellaan japanilaisia piirtäjiä. Eniten Ranskan tv:ssä kuitenkin näkee animea Club Dorothé -ohjelmassa. Dragonballin lisäksi viime vuonna töllöstä tuli Ranma 1/2, (Rumiko Takahashin romanttinen väkivaltasarja), Roses of Versaille (Ranskan vallankumouksen aikoihin sijoittuva rakkausdraama), Sailor Moon (jota ei tarvinne esitellä), Saint Seiya (kreikkalaisvaikutteinen toimintasarja) ja niin edelleen. Lyhyesti sanottuna, Ranska on anime-taivas.

On vaikeaa kuvata yhdellä aukeamalla kuinka valtava alakulttuuri mangan ja animén ympärille on Ranskassa kasvanut muutamassa vuodessa. Suosiolle löytyy monia selityksiä: Ranskassa on aina pidetty sarjakuvaa ihan oikeana taiteena (toisin kuin meillä) ja lisäksi Ranskan TV on ottanut asiakseen tuottaa maahan laadukasta animea. Pohjoismaissa televisioyhtiöiden suhtautumien on taas ollut lievästi sanottuna nuivaa: Ruotsin TV4 (näkyy ainakin Helsingin seudulla) aikoo ottaa Sailor Moonin ohjelmistoonsa tämän vuoden puolella ja YLE näytti tänä vuonna yhden osan mainiosta Porco Rossosta (eli Punaisesta Siasta. Kyseessä on maaginen tarina siaksi muuttuneen lentäjäsankarin seikkailuista Välimerellä), mutta siinäpä se Pohjolan anime-satsaus sitten onkin. Mangan tiimoilta Jalava on julkaissut suomeksi ainakin yhden Akira-albumin ja jatkoa toivottavsti on tulossa.

Ruotsalainen kustannusyhtiö on huhujen mukaan tehnyt sopimuksen brittiläisen Pioneer Animen kanssa, joten hyvässä lykyssä Suomeenkin saadaan kunnon animéa lähivuosina. Mikäli videosensorit suovat.

Akira on ehdottomasti animén ykkönen. Toivottavasti Ghost in Shellistä tulee yhtä hyvä.

SUPER POWER / ANIME EXPRESS, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

TSÄBÄ, MANGA-MARTTI!
Manga-sivut ovat parasta mitä SuPossa on, teksti on sikahyvää jne. Vastaisitko pariin aika tärkeään kysymykseen:
1. Onko sarjista "Ninja Highschool" aniména?
2. Kuinka vanha juttu 3X3 Eyes on?
3. Minkä arvosanan annat Street Fighter - The Animated Movielle asteikolla 1-5?
4. Kannattaako ostaa Mobile Police Patlabor?

Manga-freak

TSÄBÄDÄBÄ!
1. Ninja Highschool on ns. pseudomangaa, eli sen piirtäjät eivät ole japanilaisia. Siitä ei ole animea, eikä koskaan tehdäkään.
2. Vanha? Tarkoitatko sarjakuvaa vai animaatiota? Yuzo Takadan sarjakuva julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 1991. OAV-elokuva julkaistiin 1992.
3. Neljä.
4. Tietysti kannattaa! Patlabor on yksi parhaista Manga Entertainmentin julkaisuista.

Martti-san

MOI!
Olen vannoutunut anime-fani ja kuulun viime viikolla että englantilaiset raiskaavat (sensuroivat) siellä myytäviä animé-kasetteja. Eikö 18-vuoden ikäraja enää riitä? Tässä vielä pari kysymystä lisää:
1. Onko Ghost in the Shell leikattu? Jos on, niin miksi? Minulla on sekä englantilainen ja amerikkalainen versio.
2. Onko Englannissa kiellettty kokonaan jotain animéa? Olen kuullut että La Blue Girl ja Urotsukidojin jatko-osa ei ilmesty siellä. Onko vielä muita pannaan julistettuja filmejä?
3. Onko jossain muussa EU-maassa animea myynnissä (Englannin lisäksi), vaikka Ranskassa tai Hollannissa?
4. Miksei Ranma 1/2 tule Englantiin?
5. Kenen puoleen kannattaa kääntyä jos haluan myydä anime-originaalejani? Voinko ilmoittaa SuPossa?

Mika Lahti

MOI MIKA!
1. En ole nähnyt Ghost in the Shellin japanista versiota, joten en osaa sanoa varmasti onko sitä leikattu Euroopan levityksessä. Sen kuitenkin tiedän, että Manga Entertainment oli osallisena (taloudellisesti) Ghost in the Shellin tekemisessä. Lysti maksoi liki seitsemän miljoonaa markkaa, joten luulen että he eivät oikein pitäisi ajatuksesta että sitä leikellään. Ja eihän siinä ole edes viitteitä yllettömään seksiin tai väkivaltaan, joten en usko että Ghost in the Shellin on kajottu.
2. Pornon ja väkivallan karsiminen elokuvista on yksi stä Englannissa muutenkin kuin animen suhteen. Toisaalta se on minusta tyhmää, mutta en henkilökohtaisesti myöskään pidä hentai-filmeistä. Olet kuitenkin oikeassa että elokuva kärsii aina kun sitä leikataan. La Blue Girlin kohtalosta en tiedä mitään, mutta Urotsukidoji on kyllä tietääkseni tulossa tänä vuonna Englantiin.
3. Ranska on minusta paras anime- ja manga-maa Euroopassa.
4. Ranma 1/2 on videolevityksessä toistaiseksi vain Ranskassa. Luultavasti sitä ei koskaan julkaista Englannissa.
5. Mika-hyvä, Anime Express ei ole Keltainen Pörssi...

Martti-san

MORO MARA!
Pari kymysystän iltojasi piristämään:
1. Koska ilmestyy The Heroic Legend of Arislan osan 4?
2. Montako filmiä sinulla on?'
3. Minkä arvosanan annat Sailor Moonille?
4. Mikä on huonoin näkemäsi animé?

Manga-Jussi

MOI JUSSI!
1. Tietääkseni se on jo ilmestynyt.
2. Liian monta. Kämppään ei juuri muuta mahdunkaan.
3. Riippuu asteikosta, mutta sanoisin että kolmosen.
4. Ehdottomasti Mad Bull. Elämäni kauhein kokemus.

Martti-san

TSAU MARTTI-SAN!
Vastaisitko seuraaviin kysymyksiin:
1. Tuleeko Zeldasta anime?
2. Onko Armitage III hyvä?
3. Mikä animé on pseudomangaa?

Johan

MOI JOHAN!
1. Tietääkseni ei.
2. Minusta se on erittäin hyvä, ehdottomasti yksi parhaista. Asteikolla 1 - 5 se saa täydet pisteet.
3. Yksikään anime ei perustu pseudomangaan. Japanilaiset ovat hyvin tarkkoja siitä, että he eivät tee animea muusta kuin ehdasta mangasta. Jos filmi perustuu johinkin muuhun, niin sitten se ei ole animea.

Martti-san

Polygonipohjaiset autopelit tekivät läpimurron PlayStationilla ja Saturnilla. Nintendo 64:lle kilpa-ajopelien tarjonta on näyttänyt heikolta, ja konsolikaaharit ovatkin kääntäneet katseensa 32-bittisiin. Top Gear Rally ja Rev Limit, sekä vähemmän vakavamielinen Wave Race 64 kääntänevät autopelifaneja takaisin Nintendon ruotuun.

INTENDO 64

Nintendo 64:ää odotellessa

Top Gear Rally

JULKAISIA — **Kemco**
KEHITTÄNYT — **Boss**
LUONNE — **Seikkailu**
PELAAJIA — **1 - 2**
KOKO — **64 MBit**

Suhteellisen tuntematon Boss Game Studios on tehnyt pelin, jota ovat odottaneet kaikki ne, jotka haluavat päästä vertailemaan Nintendo 64:ää Saturniin ja PlayStationiin. Top Gear Rally on autopeli, kuten Sega Rally ja Ridge Racer. Siitä kohutaan jo nyt, vaikka julkaisuun on matkaa vielä puoli vuotta. Nimestään huolimatta pelillä ei ole juuri mitään yhtäläisyyksiä Kemcon Top Gear -trilogian kanssa. Bossin mukaan 64-bittisiä pelejä ei voi tehdä vanhojen ideoiden pohjalta. Sega Rallyn vaikutus näkyy kuitenkin kilometrin päähän.

Koska Top Gear Rally on kehitetty kotikoneelle eikä konvertoitu kolikkopelistä, niin se on paljon vaihtelevampi kuin Segan ja Namcon kuuluisat autopelit. Pelissä on kymmenen keskenään rajusti vaihtelevaa rataa ja viisitoista autoa.

Top Gear Rallyn julkaisupäivää ei ole vielä kerrottu, mutta tämän vuoden puolella sitä ei kauppojen hyllyillä nähdä Japanissakaan.

Rev Limitin lisäksi Seta on julkistanut kaksi muutakin uutta projektia. St. Andrews on samannimiseen aitoon rataan perustuva golfpeli. Wild Choppers on helikopterisekkailu, joka muistuttaa Coren Thunderhawk 2:ta. Japanissa pelit julkaistaan ennen vuoden loppua.

Nintendo oli myynyt 8. elokuuta jo 900 000 N64-konsolia Japanissa, joten tätä lukiessanne miljoonan raja on varmastikin ylitetty. Nintendo aikoo myydä 5 miljoonaa konsolia Japanissa ja USA.ssa yhdeksässä kuukaudessa.

Interplay on vahvistanut, että Clay Fighter 3 tehdään Nintendo 64:lle. Päivän valoa se ei kuitenkaan näe ennen ensi kevättä.

Wave Race 64

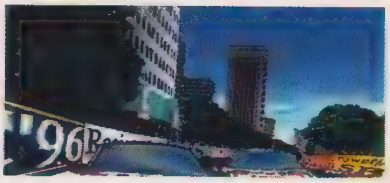
JULKAISIJA — **Nintendo**
KEHITTÄNYT — **Nintendo**
LUONNE — **Racing**
PELAAJIA — **1 - 2**
KOKO — **64 MBit**

E3-messujen vaisun menestyksen jälkeen Nintendo on tehnyt rankasti töitä Wave Race 64:n eteen. Pelissä on nyt sekä parempi grafiikka että kokonaista neljä erilaista vesikilpa-ajotyyppiä. Attack Modessa väistellään esteitä ja kilpaillaan kelloa vastaan, Slalom Modessa pujotellaan poijujen välistä, VS Race Modessa kilpaillaan joko kaveria tai konetta vastaan ja VS Stunt Modessa tehdään erilaisia temppuja. Valmiiseen versioon tulee erilaisia vesiajoneuvoja.

Wave Race 64 julkaistaan Japanissa 27. syyskuuta ja Amerikassa pari viikkoa myöhemmin.

Rev Limit

JULKAISIJA — **Seta**
KEHITTÄNYT — **Seta**
LUONNE — **Racing**
PELAAJIA — **1**
KOKO — **64 MBit**



Jos Top Gear Rally on Kemcon vastine Sega Rallylle, niin Rev Limit on Setan oma Ridge Racer. Pelin perusteet ovat tismalleen samat kuin Namcon pelissä, mutta Setan tuotoksesta löytyy sekä enemmän valintavaihtoehtoja että yksityiskohtaisempaa grafiikka. Jos vauhdin tuntu on yhtä kovaa luokkaa kuin pelin ulkonäkö, niin kyseessä on talven paras autopeli.

KOLIKKOPELIUUTISET

Virtua Fighter 3:n kolikkopeliversio julkaistaan Japanissa syyskuun loppupuolella. Onnistuimme saamaan muutaman niistä valmiista pelistä otetuista kuvista, joita Sega esitteli japanilaisille lehtimiehille heinäkuussa.

VIRTUA FIGHTER

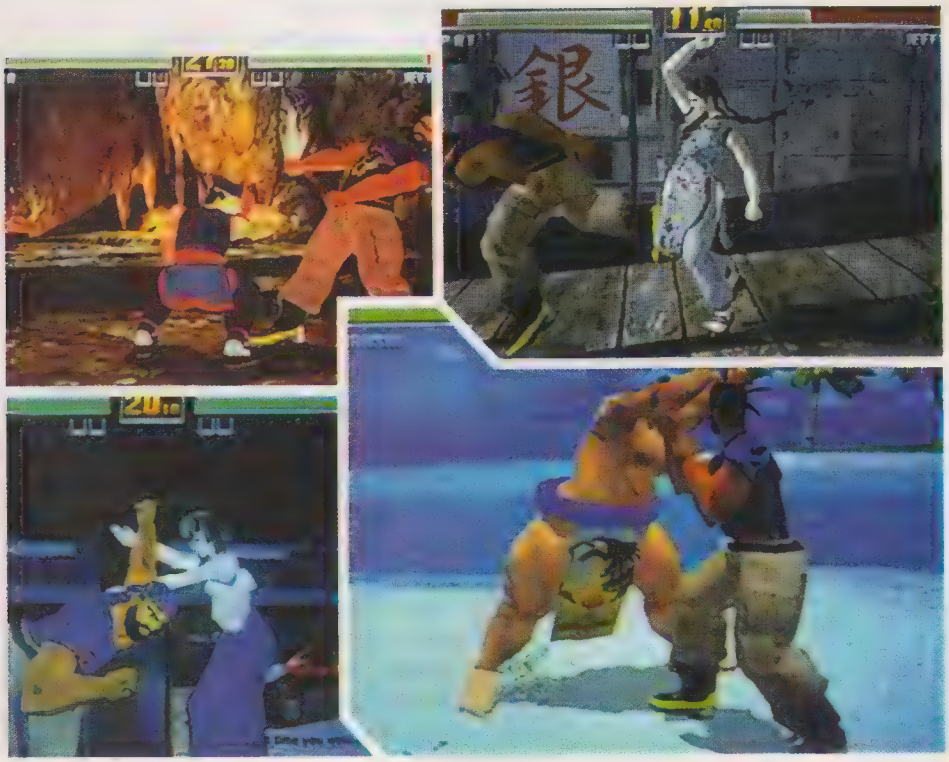
LUONNE ——— **Beat 'em up**
JULKAISIJA ——— **Sega**
KEHITTÄNYT ——— **AM2**
PELAAJIA ——— **1-2**

Huhujen mukaan valmiin pelin grafiikka ei ole aivan yhtä komeaa kuin E3-messuilla esitellyssä demoversiossa. Tulossa on silti kaikkien aikojen upein beat 'em up, jonka animaatiot ja yksityiskohdat eivät olisi mahdollisia ilman Segan uutta kolikkopelipiirilevyä Model 3.

Pelin tuottanut Yu Suzuki oli itse paikalla lehdistötilaisuudessa ja esitteli uusien hahmojen tekniikoita. Virtua Fighter 2:n kaikki kymmenen taistelijaa ovat jälleen mukana, ja jokainen on oppinut jotain uutta sitten viime kerran. Virtua Fighter 3 tuo tullessaan myös kaksi uutta taistelijaa, jotka ovat Aoi Umenokouji ja Taka Arashi.

Taistelut käydään uusissa maisemissa ympäri maailman, joten AM2 on joutunut tekemään 12 uutta taustaa. Toisin kuin edellisissä peleissä, Virtua Fighter 3:n kentät eivät ole kaikki samanlaisia. Esimerkiksi joillakin kentillä on seiniä, joiden ansiosta vastustajaa ei voi voittaa yksinkertaisesti tuuppaamalla hänet kehästä. Seiniä voi käyttää otteluiden aikana, mikä mahdollistaa monta uutta tekniikkaa.

Aiemmilta Virtua Fighter -peleiltä kesti pitkään päästä tänne Pohjolaan asti. Tällä kertaa uusi Virtua Fighter on luvattu ilmestyväksi samaan aikaan meillä kuin muuallakin Euroopassa. Julkaisun pitäisi tapahtua Euroopassa joskus talvella. Aiemmat pelit ovat saaneet osakseen melkoista huomiota, joten tällä kertaa viivyttelyjä ei pitäisi tapahtua.



UUDET

DecAthlete

LUONNE ——— **Sport**
JULKAISIJA ——— **Sega**
KEHITTÄNYT ——— **AM3**
PELAAJIA ——— **1-2**

Segan vastine Konamin Track & Fieldille on nimeltään DecAthlete, ja se koostuu kymmenestä erilaisesta yleisurheilulajista. Useimmat niistä hoituvat totuttuun tapaan, mutta seassa on myös muutama omaperäinen ratkaisu, joiden ansiosta peli eroaa kilpailijoistaan. Eri kilpailijoilla on erilaisia heikkouksia ja vahvuuksia, joten lopputulos riippuu paljon siitä, minkä hahmon valitsee pelin alussa.
Erona peliin International Track & Field useimmat tulokset ovat realistisia, eikä maailmanennätyksen lyöminen ole mikään helppo juttu. Lyhyesti sanottuna kyseessä on yksi vuoden hauskimmista kolikkopeleistä. Saturn-versio on tulossa myöhemmin tänä syksynä. Sega osaa tehdä myös huippuluokan urheilupelejä.

LUONNE ——— **Shoot 'em up**
JULKAISIJA ——— **Time Warner**
KEHITTÄNYT ——— **Atari**
PELAAJIA ——— **1-2**

Atarin Virtua Cop -klooni Area 51käyttää vain renderoitua grafiikkaa, mikä tekee pelistä komean näköisen mutta jäykän shoot 'em upin. Williams tekee pelistä versiot PlayStationille ja Saturnille, mutta rehellisesti sanottuna niistä ei – kuten ei myöskään kolikkopelistä – kannata pahemmin innostua.

Kärkilistat

SUPER POWER TOPP 20

1. (-) Resident Evil [PS]
2. (-) Super Mario RPG [SNES]
3. (-) Fade to Black [PS]
4. (-) International Track & Field [PS]
5. (-) Street Fighter Alpha [PS, SAT]
6. (-) Toy Story [SNES, MD]
7. (-) Sega Rally [SAT]
8. (-) Final Fantasy III [SNES]
9. (-) Virtua Fighter 2 [SAT]
10. (-) Tekken [PS]
11. (-) Superstar Soccer Deluxe [SNES]
12. (-) Kirby's Block Ball [GB]
13. (-) Alien Trilogy [PS]
14. (-) Adidas Power Soccer [PS]
15. (-) Mega Bomberman [MD]
16. (-) Zelda - A Link to the Past [SNES]
17. (-) Euro '96 [SAT]
18. (-) Phantasy Star IV [MD]
19. (-) Super Mario Kart [SNES]
20. (-) Shining Wisdom [SAT]

TOIVOMUSLISTA

1. (-) Super Mario 64 [N64]
2. (-) Resident Evil 2 [PS]
3. (-) Tekken 2 [PS]
4. (-) Legend of Zelda 64 [N64]
5. (-) Final Fantasy VII [PS]
6. (-) Crash Bandicoot [PS]
7. (-) NHL '97 [PS, SAT]
8. (-) Virtua Fighter 3 [SAT]
9. (-) Donkey Kong Country 3 [SNES]
10. (-) Sonic X-treme [SAT]
11. (-) Killer Instinct [N64]
12. (-) Quake [PS]
13. (-) Mortal Kombat Trilogy [N64, PS]
14. (-) Wipeout 2097 [PS]
15. (-) Super Mario Kart R [N64]
16. (-) Soul Edge [PS]
17. (-) Castlevania XX [PS]
18. (-) Daytona USA CC Edition [SAT]
19. (-) Yoshi's Island 2 [N64]
20. (-) Street Fighter Alpha 2 [PS]

JAPANI

1. (-) DecAthlete [SAT]
2. (-) Popolocrois Story [PS]
3. (-) Nights [SAT]
4. (-) Super Mario 64 [N64]
5. (-) International Track & Field [PS]
6. (-) Resident Evil [PS]
7. (-) Total NBA '96 [PS]
8. (-) Tekken 2 [PS]
9. (-) Pocket Monster [GB]
10. (-) Aquazone [SAT]

USA

1. (-) Ultimate Mortal Kombat 3 [SAT]
2. (-) Triple Play Baseball '97 [PS]
3. (-) Resident Evil [PS]
4. (-) Sim City 2000 [PS]
5. (-) NHL Powerplay [SAT]
6. (-) International Track & Field [PS]
7. (-) Battle Arena Toshinden 2 [PS]
8. (-) Gunship 2000 [PS]
9. (-) Super Mario RPG [SNES]
10. (-) Fade to Black [PS]

INTERNET

1. (-) Virtua Fighter 2 [SAT]
2. (-) Resident Evil [PS]
3. (-) Super Mario 64 [N64]
4. (-) Tekken 2 [PS]
5. (-) Panzer Dragoon II [SAT]
6. (-) Need for Speed [PS, SAT]
7. (-) Sega Rally [SAT]
8. (-) Wipeout [PS, SAT]
9. (-) Darkstalkers [SAT]
10. (-) Guardian Heroes [SAT]

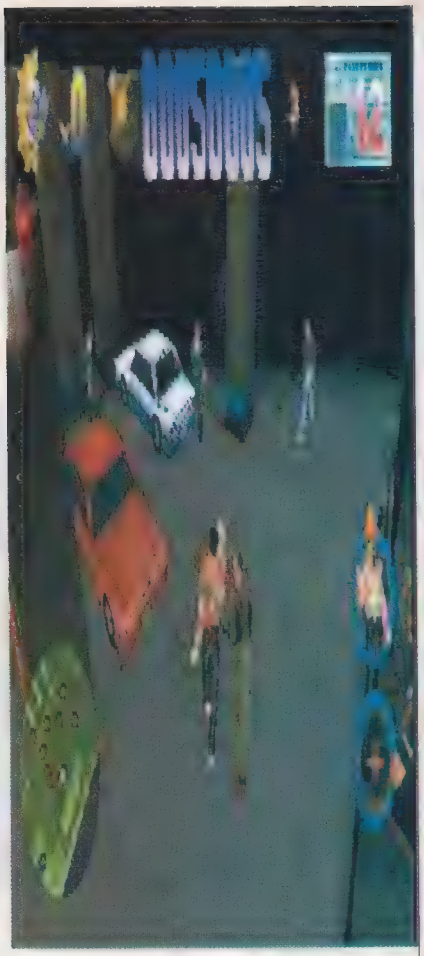
Internet-lista © World Charts

IMPORT

1. (-) Lufia II [SNES]
2. (-) Super Mario 64 [N64]
3. (-) Pilotwings 64 [N64]
4. (-) Super Mario RPG [SNES]
5. (-) Final Fantasy III [SNES]
6. (-) Mystic Quest [GB]
7. (-) NHL Powerplay [SAT]
8. (-) King's Field [PS]
9. (-) Romance of Three Kingdoms [PS]
10. (-) Chrono Trigger [SNES]

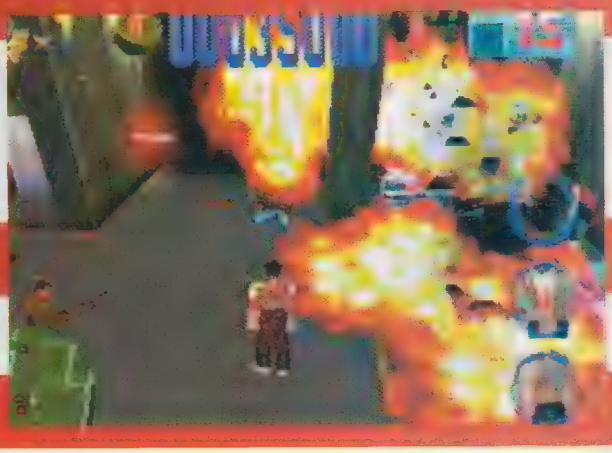
Import-lista perustuu Nordic Gamesin USA:sta ja Japanista tuomien pelien myyntilukuihin.

VOITA Die Hard Trilogy



TÄLLÄ KERTAA ARVOMME KUUKAUDEN YLEISÖKILPAILUUMME OIKEIN VASTANNEIDEN KESKEN YHDEN DIE HARD TRILOGY -PELIN, JONKA VOI SAADA JOKO PLAYSTATION- TAI SATURN-VERSIONA. KIRJOITA ALLA OLEVAN KYSYMYKSEN OIKEA VASTAUS SEKÄ NIMESI, OSOITTEESI, PUHELINNUMEROSI JA HALUAMASI PELIVERSIO POSTIKORTILLE JA PISTÄ KORTTI POSTIIN LOKAKUUN LOPPUUN MENNESSÄ. OSOITE LÖYTYY ALAKULMASTA.

Kuka näyttelee John McClanea kaikissa kolmessa Die Hard -elokuvissa?



1. Bruce Willis

2. Arnold Schwarzenegger

3. Tohtori Wiili

Numerossa 7/96 olleessa kisassa Game Boyn voitti Tomi Kilpijärvi Vantaalta. Onnea.

KUN OLET KIRJOITTANUT KAIKEN TARPEELLISEN KORTILLE, LÄHETÄ KORTTI OSOITTEESEEN:

SUPER POWER / KUOLIN-KAMPPAILU,

KUSTANNUS OY SEMIC,

PL 317,

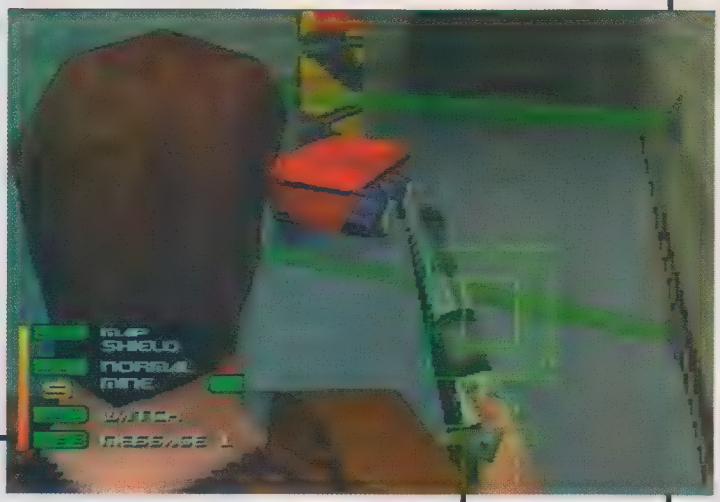
33101 TAMPERE

ONNEA ARVONTAAN!

tips tips tips

Jos haluat lähettää omia pelivinkkejäsi näille sivuille, niin osoite on:

Super Power / Vinkit, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere



Fade to Black • PlayStation

KENTÄN VALINTA

1 - Neliö, Ympyrä, Kolmio, Risti, Ympyrä, Neliö
2 - Kolmio, Ympyrä, Risti, Ympyrä, Neliö, Risti
3 - Risti, Ympyrä, Risti, Ympyrä, Kolmio, Risti
4 - Risti, Neliö, Kolmio, Ympyrä, Ympyrä, Kolmio
5 - Neliö, Neliö, Kolmio, Risti, Risti, Kolmio
6 - Kolmio, Risti, Risti, Risti, Risti, Ympyrä
7 - Ympyrä, Ympyrä, Kolmio, Risti, Risti, Kolmio
8 - Neliö, Neliö, Risti, Kolmio, Risti, Risti
9 - Kolmio, Risti, Risti, Kolmio, Ympyrä, Kolmio
10 - Risti, Kolmio, Neliö, Ympyrä, Kolmio, Neliö
11 - Ympyrä, Neliö, Risti, Risti, Neliö, Risti
12 - Neliö, Kolmio, Risti, Neliö, Ympyrä, Risti
13 - Risti, Risti, Neliö, Ympyrä, Kolmio, Ympyrä, Kolmio

Need for Speed • PlayStation

KENTÄN VALINTA

Track 1 - WRDRTV
Track 2 - ZDPBWN
Track 3 - MTQRZP
Track 4 - JVPZLL
Track 5 - ZYMNLH
Track 6 - WMRPGZ
Track 7 - YXGSJJ
Track 8 - KJPQND
Track 9 - SDQWCG
Track 10 - SLZXDH
Track 11 - SPZDFX
Track 12 - ZVGRGX
Track 13 - XJHVCK

Tetris Blast • Game Boy

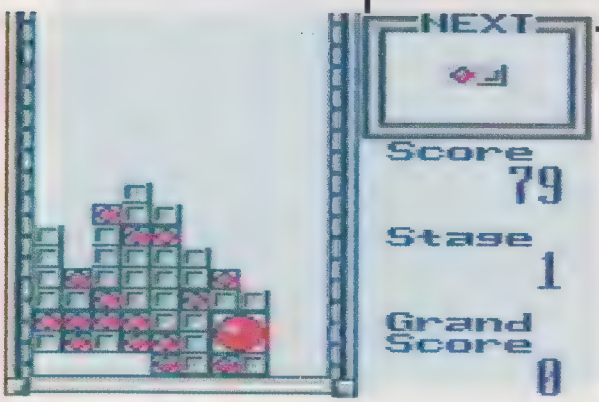
KENTÄN VALINTA

Kenttä 2 - ZFFFJJJF
Kenttä 3 - B/MMLLKB
Kenttä 4 - XSDDGGDM
Kenttä 5 - KCWGLLHK
Kenttä 6 - VG.LJJDM
Kenttä 7 - K.TDGGMF
Kenttä 8 - XZSCDDKK
Kenttä 9 - DFMYLLDD
Kenttä 10 - YGCPDDHL
Kenttä 11 - GVMYLLCJ
Kenttä 12 - WCPDDGD
Kenttä 13 - CJXTBBCF
Kenttä 14 - ILYLKKL
Kenttä 15 - LXWTBMMB
Kenttä 16 - VSRPDCCH

Off World Inteceptor • Saturn

KENTÄN VALINTA

Taso 1 - 2FDGP!ZNKCWG3T6X
Taso 2 - ?NHBL6?8FTX5VHXN
Taso 3 - HPWTZRM4RLITMWBM
Taso 4 - FRSC16?8TS35V92P
Taso 5 - SRQ3P5Z3MCRG!IVW



Wipeout • PlayStation

PIILOTETTU KENTTÄ

Sössimme Wipeoutin koodien kanssa pahemman kerran, kun julkaisimme niitä pari numeroa takaperin näillä sivuilla. Tässä korjatut versiot:

Piilotettu kenttä (Firestar)
Valitse pelaaja. Pidä pohjassa L1, R1, oikea, Start, Neliö ja Ympyrä. Paina sitten Risti.

Rapier Class
Valitse pelaaja. Pidä pohjassa L2, R2, vasen, Start ja Select. Paina lopuksi Risti.

Turbo Start
Lähtöruudukolla paina kaasu pohjaan kun oranssi valo syttyy. Tämän kikan toimivuus riippuu täysin siitä, mikä kiituri sattuu olemaan käytössä

Axelay • SNES

LOPPUMATOMAT ELÄMÄT

Pelin aikana paina Pause ja jatka sitten pelaamista. Paina uudelleen Pause ja näppäile: Select, ylös, alas, vasen, oikea, Y, B, A ja X. Paina Start, niin saat loppumattomat elämät.

Killer Instinct • SNES

HAHMONA EYEDOL

VS-ruudussa pidä pohjassa R ja näppäile: QP, QK, FP, MK, MP ja FK. (tai L, R, X, B, Y, A) Oikein mennyt koodi vahvistetaan äänellä, joka sanoo: 'Eyedol'.

Super Mario Land • Game Boy

SALAINEN KOODI

Kentän saa valita vapaasti kun ensin selvittää Super Mario Landin kaksi kertaa. Sen jälkeen aktivoituu Stage Select aina kun painaa A-näppäintä. Mitä useamman kerran A-näppäintä painaa, sitä pitemmälle pelissä etenee.
Jos Super Mario Land tuntuu liian helpolta, niin pelaa peli läpi ja paina sitten valikossa mitä tahansa näppäintä. Suohän osoittava nuoli muuttuu Marion pääksi. Aloita uusi peli, niin pääset Expert Modeen.

Descent • PlayStation

KENTÄN VALINTA

Taso 1 - BBBGB-DB7S7-DBMG6-VBBBB
Taso 2 - DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MSBYB
Taso 3 - BBBQB-DB7S7-DBMJK-VBBBB
Taso 4 - BBBBB-DL7S7-DBLJW-WBBBB
Taso 5 - BBBGB-DL7S7-DBMKF-WBBBB
Taso 6 - BBBLB-DL7S7-DBLK8-WBBBB
Taso 7 - BBBQB-DL7S7-DBMLT-WBBBB
Taso 8 - BBBBB-DV7S7-DBLL4-XBBBB
Taso 9 - BBBGB-DV7S7-DBMMP-XBBBB
Taso 10 - BBBLB-DV7S7-DBLNH-XBBBB
Taso 11 - BBBQB-DV7S7-DBMN2-XBBBB
Taso 12 - BBBBB-D37S7-DBLPC-YBBBB
Taso 13 - BBBGB-D37S7-DBMPY-YBBBB
Taso 14 - BBBLB-D37S7-DBLQR-YBBBB
Taso 15 - BBBQB-D3S7S-DBMQ#-YBBBB
Taso 16 - BBBBB-FB7S7-DBLRM-*BBBB
Taso 17 - BBBGB-FB7S7-DBMR6-*BBBB
Taso 18 - BBBLB-FB7S7-DBL20-*BBBB
Taso 19 - BBBQB-FB7S7-DBMTK-*BBBB
Taso 20 - BBBBB-FL7S7-DBLTW-0BBBB
Taso 21 - BBBGB-FL7S7-DBMVF-0BBBB
Taso 22 - BBBLB-FL7S7-DBLV8-0BBBB
Taso 23 - BBBQB-FL7S7-DBMWT-0BBBB
Taso 24 - BBBBB-FV7S7-DBLW4-1BBBB
Taso 25 - BBBGB-FV7S7-DBMXP-1BBBB
Taso 26 - BBBLB-FV7S7-DBLYH-1BBBB
Taso 27 - K4*#H-#0*LV-COMJF-0BF#B

tips tips tips tips

Super Mario Kart • SNES

MINI KART

Jos haluat fuskata hieman ja viedä pokaalin aina kotiin, niin paina pelaajavalikossa Y ja A yhtaikaa pohjaan. Vastustajista ei ole oikein tehdyn koodin jälkeen enää suurempaa haittaa.

Tässä on lista kaikista tämän vuoden helmikuun jälkeen arvostelemistamme peleistä. Jokaisesta pelistä löytyy nimi, luonne, lyhyt kuvaus, SuPon numero jossa arvostelu on ollut ja kokonaisarvosana.

PELIKIRJASTO

SUPER NES

ADDAMS FAMILY VALUES
SEIKKAILU
Zelda-klooni, josta olisi voinut tulla hyväkin seikkailu.
Testattu SuPo 4/96 **79**

BIG SKY TROOPER
SEIKKAILU
Mukavan lapsekasta menoa. Parasta, mitä SNES:lle on pitkään aikaan ilmestynyt.
Testattu SuPo 7/96 **88**

BUBSY II
TASOLOIKKA
Onneton tasoloikanrääpäle, joka haisee vanhalta kissanpissalta.
Testattu SuPo 8/96 **38**

CASTLEVANIA - VAMPIRE'S KISS
TASOLOIKKA
Ei yllä Castlevania-fanien odotusten tasolle, mutta muuten ihan mukiinmenevä tasoloikkapeli.
Testattu SuPo 3/96 **80**

CUTTHROAT ISLAND
BEAT 'EM UP
Typerä ja tylsä beat 'em up huonosta elokuvasta. Geena ei näytä itseltään.
Testattu SuPo 3/96 **26**

FINAL FIGHT 3
BEAT 'EM UP
Valitettavasti Haggar steroidikumppaneineen on jäänyt paikalleen polkemaan.
Testattu SuPo 6/96 **68**

MEGA MAN X3
TASOLOIKKA
Toimiva tasoloikka, mutta muistuttaa aivan liikaa edeltäjiään. Toivottavasti seuraavasta löytyy enemmän potkua.
Testattu SuPo 5/96 **80**

OLYMPIC SUMMER GAMES
URHEILU
Hyviä animaatioita, muuten puuroista ja väritöntä. Toivoton tapaus, jota ei halua liikaa muistella.
Testattu SuPo 6/96 **56**

PGA TOUR GOLF '96
URHEILU
Riippuvuutta aiheuttava golfpeli, jonka pitäisi kelvata kovimmillekin golf-fanaatikoille.
Testattu SuPo 5/96 **81**

PREHISTORIC MAN
TASOLOIKKA
Esihistoriallinen tasoloikkaseikkailu, joka sopii hyvin nuoremmille pelaajille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

SPIROU
TASOLOIKKA
Tintin Tiibet-seikkailun jälkeen paha pettymys. Piko pystyisi parempaankin.
Testattu SuPo 8/96 **72**

SUPER MARIO KART
KILPA-AJO
Mode 7 sekoitettuna surrealistiseen Mario-maailmaan ei voi olla muuta kuin klassikko. Silkkaa magiaa.
Testattu SuPo 5/96 **95**

SUPER MARIO RPG
RPG
Mestarillinen, mutta lyhyt roolipeli. Sopiii nuoremmille pelaajille, joilla on amerikkalainen SNES.
Testattu SuPo 7/96 **91**

TINY TOON ADVENTURES: WILD & WACKY URHEILUS
URHEILU
Sorminäppäryyttä testaava koko perheen peli.
Testattu SuPo 4/96 **86**

TOY STORY
TASOLOIKKA
Omalaatuinen tasoloikka, josta löytyy sekä leveyttä että pituutta. Suosittelemme lämpimästi.
Testattu SuPo 3/96 **89**

URBAN STRIKE
SHOOT 'EM UP
Huono ohjaus ja uusien ideoiden puute ampuvat vatkaimen alas heti alkumetreillä.
Testattu SuPo 4/96 **73**

WORMS
STRATEGIA
Älykäs peli kaikille niille, joiden aivosolut eivät ole tappelupelien tuhoamat.
Testattu SuPo 7/96 **87**

GAME BOY

DRAGON HEART
RPG
Mielenkiintoinen yritys, joka valitettavasti käy yksitoikkoiseksi loppumattomien promenadien ja taisteluiden takia.
Testattu SuPo 5/96 **70**

KIRBY'S BLOCK BALL
TOIMINTA
Kirby ei yleensä aiheuta pettymystä, mutta Block Ballissa hän tuntuu tipauttaneen ohjat.
Testattu SuPo 6/96 **78**

MEGA MAN IV
TASOLOIKKA
Uusin kannettava Mega Man -seikkailu. Tähän asti sarjan paras edustaja.
Testattu SuPo 3/96 **84**

MEGA MAN V
TASOLOIKKA
Hauska ja hyvin toimiva, mutta Mega Man alkaa näyttää ikänsä.
Testattu SuPo 5/96 **81**

MICRO MACHINES 2
KILPA-AJO
Yksi pienen harmaan hauskimmista peleistä, joita viime aikoina on julkaistu.
SuPo 3/96 **78**

NBA LIVE '96
URHEILU
Koripallokenttä ei mahdu Game Boyn pienelle ruudulle vaikka kuinka yritettäisiin. Ja yritetään.
Testattu SuPo 3/96 **47**

SUPER BATTLETANK
TOIMINTA
Naurettava panssarisimulaattori, joka aiheuttaa enemmän naurunreakoita kuin koko Benny Hillin tuotanto.
Testattu SuPo 7/96 **45**

TARZAN
TASOLOIKKA
Apinoiden kuningas ansaitsisi isomman viidakon kuin mitä Game Boyhin mahtuu.
Testattu SuPo 5/96 **83**

TETRIS BLAST
PALIKKAPELI
Venäläisen palikkaklassikon uusi ilmentymä. Hauska ensin alkuun, mutta ei kestä kovin pitkälle
Testattu SuPo 3/96 **81**

THE SMURFS
TASOLOIKKA
Me emme smurffaneet tästä pelistä. Se ei ole tarpeeksi smurffi/strumffi.
Testattu SuPo 7/96 **54**

TOSHINDEN
BEAT 'EM UP
Kiusallisen piinallinen konversio jo valmiiksi keskinkertaisesta pelistä.
Testattu SuPo 6/96 **36**

TOY STORY
TASOLOIKKA
Huono yritys rahastaa hyvän elokuvan nimellä. Varokaa ja välttäkää.
Testattu SuPo 8/96 **52**

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER
URHEILU
FIFA '96:tta komeampaa grafiikkaa. Näyttää hyvältä, vaan ei tunnu.
Testattu SuPo 4/96 **79**

ADIDAS POWER SOCCER
JALKAPALLOPELI
PlayStationin kirkkaasti paras jalkapallopeli. Kaikkien futispelifanien ykkösostos. Odotamme Konamin vastaiskua.
Testattu SuPo 5/96 **90**

ALIEN TRILOGY
SEIKKAILU
Milloinkaan aiemmin elokuvapeli ei ole ollut näin onnistunut. Kaikkien Alien-fanien ehdoton suosikki.
Testattu SuPo 4/96 **91**

ALONE IN THE DARK 2 – JACK IS BACK
SEIKKAILU
Omaperäinen ja mielenkiintoinen seikkailu. Jää kuitenkin kirkkaasti kolmoseksi Resident Evilin ja Fade to Blackin jälkeen.
Testattu SuPo 6/96 **84**

AQUANAUTS HOLIDAY
COUSTEU 'EM UP
On aina yhtä mukavaa saada hyppysiinsä peli, jota ei voi sijoittaan mihinkään tavalliseen kategoriaan.
Testattu SuPo 7/96 **79**

BUST-A-MOVE 2
PALIKKAPELI
Minisaurukset ovat palanneet Puzzle Bobblen uudessa jaksossa, joka on vieläkin hauskempi kuin alkuperäinen.
Testattu SuPo 6/96 **86**

BIG HURT BASEBALL
URHEILU
Eloton ja yksitoikkoinen. Vain fanaattisille faneille.
Testattu SuPo 7/96 **68**

D
SEIKKAILU
Outo peli, jonka pääideana ovat vaikeat arvoitukset. Ei suositella kärsimättömille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

DEFCON 5
SEIKKAILU
Arvoitukset, etsiväntyö ja toimintajaksot muodostavat sopan, joka maittaa erilaisista peleistä pitäville.
Testattu SuPo 3/96 **75**

DESCENT
SHOOT 'EM UP
Kolmiulotteinen Doom-klooni. Tosin ilman verta, demoneja ja moottorisahoja.
Testattu SuPo 4/96 **78**

FADE TO BLACK
SEIKKAILU
Flashbackin upea jatko-osa. Paljon arvoituksia ratkaistaviksi.
Testattu SuPo 6/96 **92**
Testattu SuPo 3/96 **86**

GEX
TASOLOIKKA
Täysin tarpeeton peli rapakon takaa. Yksitoikkoista liskon lusmuilua alusta loppuun.
Testattu SuPo 3/96 **61**

MAGIC CARPET
SHOOT 'EM UP
Mattoja ja velhoja joka nurkan takana. Jälleen yksi PC-käännös, jota ilmankin olisimme tulleet toimeen.
Testattu SuPo 3/96 **59**

MICKEY'S WILD ADVENTURE
SEIKKAILU
Mega Driven ja SNES:n Mickey Mania kävi kasvoleikkauksessa. Hupaa, jos ei ole sattunut pelaamaan alkuperäistä.
Testattu SuPo 4/96 **80**

NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 1
KOKOELMA
Hyvä kokoelma vanhoja kolikkopeliklassikoita. Ei kuulu kuitenkaan ostoslistan kärkipäähän.
Testattu SuPo 6/96 **60**

NBA LIVE '96
URHEILU
Sääntökirjan mukainen ja hauska koripallosimulaattori. Ohjaus lajin parhaita.
Testattu SuPo 5/96 **80**

NEED FOR SPEED
KILPA-AJO
Ei Ridge Racerin veroista meininkiä, mutta rahalle saa vastinetta riittoisien ratojen muodossa.
Testattu SuPo 4/96 **80**

OLYMPIC SUMMER GAMES
URHEILU
Keskinkertainen olympiapeli, jolle käy kuin Sieviselle 200 metrillä.
Testattu SuPo 7/96 **76**

NHL FACE OFF
URHEILU
Maailman paras jääkiekkopeli. Hyvä syy lätkäpelifaneille hankkia PlayStation.
Testattu SuPo 3/96 **93**

PHILOSOMA
SHOOT 'EM UP
Kunnianhimoinen yritys kehittee paikoilleen jämähtänyttä shoot 'em up -genreä. Yritykseksi jää, ja siihen on syynä ala-arvoinen ohjaus.
Testattu SuPo 3/96 **68**

PRIMAL RAGE
BEAT 'EM UP
Ei yllä samalle tasolle kuin Virtua Fighter, Tekken ja Street Fighter Alpha.
Testattu SuPo 9/96 **77**

PRIME GOAL
URHEILU
Namcon jalkapallopeli osoittautuu pitemmällä aikavälillä rasittavaksi tuttavuudeksi.
Testattu SuPo 6/96 **74**

RESIDENT EVIL
KAUHU/SEIKKAILU
PlayStationin paras peli. Kauhua, väkivaltaa ja lyijynraskasta toimintaa.
Testattu SuPo 5/96 **95**

REVOLUTION X
SHOOT 'EM UP
Operation Wolf -tyylinen peli ottaa Aerosmithin heebot tulilinjalle. Ääliömäistä ja ennen nähtyä.
Testattu SuPo 4/96 **53**

RISE 2 - THE RESURRECTION
BEAT 'EM UP
Yksinkertainen ja tylsä. Hyvä unilääke.
Testattu SuPo 7/96 **19**

ROAD RASH
KILPA-AJO
Moottoripyöräpelien ykkönen. Kaksinpelimahdollisuuden puute tiputtaa pisteitä.
Testattu SuPo 5/96 **89**

SHELLSHOCK
SHOOT 'EM UP
Tökerö ammuskelupeli, joka yrittää jäljitellä amerikkalaista hip-hop -kulttuuria.
Testattu SuPo 6/96 **70**

SAMPRAS EXTREME TENNIS
TENNIS
Turnauksia ja valikkoja piisaa. Kuitenkaan Samras Extreme Tennis ei yltä ennakko-odotusten tasolle.
Testattu SuPo 7/96 **80**

STREET FIGHTER ALPHA
BEAT'EM UP
Capcomin luottohahmot saavat uusia iskuja ja kilpakumppaneita. Hauskaa ja siistiä, mutta ei enää tee samanlaista vaikutusta kuin SNES-versio aikoinaan.
Testattu SuPo 3/96 **84**

TOSHINDEN 2
BEAT 'EM UP
Parempi kuin ykkönen, mutta se ei riitä nostamaan kakkosta tekkenin ja Virtua Fighter 2:n tasolle.
Testattu SuPo 4/96 **83**

TRUE PINBALL
FLIPPERI
Aika hyvä, digitaaliseksi flipperiksi.
Testattu SuPo 7/96 **82**

TWISTED METAL
SHOOT 'EM UP
Mad Max lähtee kaupunkiin. Valitettavan lyhytikäinen kaahailupeli.
Testattu SuPo 3/96 **67**

VIEWPOINT
SHOOT 'EM UP
Omaperäinen tasoloikka, josta löytyy komeaa grafiikkaa ja syvyyttä. Suosittelemme.
Testattu SuPo 8/96 **68**

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
BEAT 'EM UP
Paras Marvel-hahmojen tähdittämä peli. Spritet ovat suuria ja toiminta näyttävää.
Testattu SuPo 6/96 **81**

ZERO DIVIDE
BEAT 'EM UP
Virtua Fighter -kopio, jonka puutelista on luvattoman pitkä. Näyttää kyllä hyvältä, mutta sisältö mättää pahasti.
Testattu SuPo 4/96 **76**

SATURN

ALIEN TRILOGY
SEIKKAILU
Milloinkaan aiemmin elokuvapeli ei ole ollut näin onnistunut. Kaikkien Alien-fanien ehdoton suosikki.
Testattu SuPo 4/96 **91**

ALONE IN THE DARK 2 – JACK IS BACK
SEIKKAILU
Omaperäinen ja mielenkiintoinen seikkailu. Jää kuitenkin kirkkaasti kolmoseksi Resident Evilin ja Fade to Blackin jälkeen.
Testattu SuPo 6/96 **84**

BAKU BAKU ANIMAL
PALIKKAPELI
Virstanpylväs palikkapelien historiassa.
Testattu SuPo 8/96 **92**

BIG HURT BASEBALL
URHEILU
Eloton ja yksitoikkoinen. Vain fanaattisille faneille.
Testattu SuPo 7/96 **68**

ALONE IN THE DARK 2 – JACK IS BACK
SEIKKAILU
Omaperäinen ja mielenkiintoinen seikkailu. Jää kuitenkin kirkkaasti kolmoseksi Resident Evilin ja Fade to Blackin jälkeen.
Testattu SuPo 6/96 **84**

BUST-A-MOVE 2
PALIKKAPELI
Minisaurukset ovat palanneet Puzzle Bobblen uudessa jaksossa, joka on vieläkin hauskempi kuin alkuperäinen.
Testattu SuPo 6/96 **86**

D
SEIKKAILU
Outo peli, jonka pääideana ovat vaikeat arvoitukset. Ei suositella kärsimättömille.
Testattu SuPo 4/96 **80**

DARIUS GAIDEN
SHOOT 'EM UP
Ampua saa koko rahan edestä, mutta muuten odotimme kyllä enemmän CD-Dariukselta.
Testattu SuPo 4/96 **66**

EURO '96
URHEILU
Oikein mainio jalkapallopeli. Vie Eurosportilta monta katsojaa.
Testattu SuPo 7/96 **90**

F1 CHALLENGE
KILPA-AJO
Jää monta kierrosta Daytonasta ja Sega Rallystä.
Testattu SuPo 4/96 **68**

GEX
TASOLOIKKA
Täysin tarpeeton peli rapakon takaa. Yksitoikkoista liskon lusmuilua alusta loppuun.
Testattu SuPo 3/96 **61**

GUARDIAN HEROES
BEAT 'EM UP
Hauska ja omaperäinen beat 'em up, josta löytyy hitunen roolipeliäkin.
Testattu SuPo 6/96 **87**

HANG ON GP
KILPA-AJOPELI
Tarpeeton klassikkopelin päivitys, josta ei löydy moottoripyöräilyn tuntua tippaakaa.
Testattu SuPo 7/96 **56**

MAGIC CARPET
SHOOT 'EM UP
Mattoja ja velhoja joka nurkan takana. Jälleen yksi PC-käännös, jota ilmankin olisimme tulleet toimeen.
Testattu SuPo 3/96 **59**

MYSTARIA
RPG
Shining Force -faneille suunnattu yhdistelmä roolipeliä ja strategiaa.
Testattu SuPo 3/96 **73**

OLYMPIC SUMMER GAMES
URHEILU
Keskinkertainen olympiapeli, jolle käy kuin Sieviselle 200 metrillä.
Testattu SuPo 7/96 **76**

PANZER DRAGOON 2
SHOOT 'EM UP
Viihdyttävä ja kaunis peli, joka valitettavasti loppuu jo parin tunnin kuluttua aloittamisesta.
Testattu SuPo 5/96 **86**

REVOLUTION X
SHOOT 'EM UP
Operation Wolf -tyylinen peli ottaa Aerosmithin heebot tulilinjalle. Ääliömäistä ja ennen nähtyä.
Testattu SuPo 4/96 **53**

RISE 2 - THE RESURRECTION
BEAT 'EM UP
Yksinkertainen ja tylsä. Hyvä unilääke.
Testattu SuPo 7/96 **19**

ROAD RASH
KILPA-AJO
Moottoripyöräpelien ykkönen. Kaksinpelimahdollisuuden puute tiputtaa pisteitä.
Testattu SuPo 5/96 **89**

SHELLSHOCK
SHOOT 'EM UP
Tökerö ammuskelupeli, joka yrittää jäljitellä amerikkalaista hip-hop -kulttuuria.
Testattu SuPo 6/96 **70**

SHINING WISDOM
RPG
Puolihyvä roolipeli, joka menettelee parempia odotellessa.
Testattu SuPo 6/96 **80**

SHOCKWAVE ASSAULT
SHOOT 'EM UP
Suttuiset Full Motion Videot ja typerä idea tekevät Shockwave Assaultista vuoden surkeimman esityksen.
Testattu SuPo 5/96 **50**

STREET FIGHTER ALPHA
BEAT 'EM UP
Capcomin luottohahmot saavat uusia iskuja ja kilpakumppaneita. Hauskaa ja siistiä, mutta ei enää tee samanlaista vaikutusta kuin SNES-versio aikoinaan.
Testattu SuPo 3/96 **84**

TOSHINDEN REMIX
BEAT 'EM UP
Komea intro ja upeat välisekvenssit, mutta ei mitään muuta uutta sitten PlayStation-version. Tylsä.
Testattu SuPo 5/96 **78**

ULTIMATE MORTAL KOMBAT
BEAT 'EM UP
Nimi puhukoon puolestaan.
Testattu SuPo 8/96 **88**

VIRTUAL OPEN TENNIS
URHEILU
Tylsää tennistä ja huono ohjaus. Tämä on niitä urheilupelejä, joita ei kannata ostaa kuin fanaatikkojen.
Testattu SuPo 5/96 **64**

WING ARMS
SHOOT 'EM UP
Kolmiulotteista ilmataistelua. Muuten keskinkertaista, mutta vaihtelevat tehtävät nostavat pisteitä.
Testattu SuPo 3/96 **83**

WIPEOUT
KILPA-AJO
Toimii suunnilleen yhtä hyvin kuin PlayStationillakin. Chemical Brothersien futuristiset biisit jäivät Sonylle.
Testattu SuPo 5/96 **86**

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
BEAT 'EM UP
Paras Marvel-hahmojen tähdittämä peli. Spritet ovat suuria ja toiminta näyttävää.
Testattu SuPo 6/96 **81**

MEGA DRIVE

GARGOYLES
BEAT 'EM UP
Huonon ohjauksen ansiosta yksi historian vaikeimmista beat 'em upeista. Lottovoitto on todennäköisempi kuin tämän pelin selvittäminen.
Testattu SuPo 3/96 **63**

MEGA BOMBERMAN
TOIMINTA
Yksinkertaisesuudestaan ja vanhanaikaisesta presentaatiostaan huolimatta Bomberman on hämmästyttävän viihdyttävä.
Testattu SuPo 7/96 **90**

SPIROU
TASOLOIKKA
Tintin Tiibet-seikkailun jälkeen paha pettymys. Piko pystyisi parempaankin.
Testattu SuPo 8/96 **72**

THE OOZE
SEIKKAILU
Kurluttaa kuin tukkoinen vessa, eikä visuaalinenkaan puoli ole mikään piknikki. Tästä kannattaa pitää näppinsä erossa.
Testattu SuPo 4/96 **59**

THE SMURFS
TASOLOIKKA
TAsoloikka tylsemmästä päästä. Sarjakuvien meininkiä ei ole onnistuttu tavoittamaan. Vain faneille.
Testattu SuPo 5/96 **61**

TOY STORY
TASOLOIKKA
Omaperäinen tasoloikka, josta löytyy komeaa grafiikkaa ja syvyyttä. Suosittelemme.
Testattu SuPo 3/96 **89**

MEGA CD

ECCO – TIDES OF TIME
TASOLOIKKA
Ecco-delfiini klassisen Megaseikkailun jatko-osassa. Täydellinen perhepeli.
Testattu SuPo 6/96 **84**

LUNAR - ETERNAL BLUE
RPG
Keskitason roolipeli salakäytävineen, arvoituksineen ja taikoineen. Viihdyttää pelaajaa pari päivää.
Testattu SuPo 5/96 **89**

3DO

SPACE HULK
STRATEGIA/TOIMINTA
Mukaansatempaava ja omaperäinen toiminta/roolipeli Electronic Artsilta. Perustuu samannimiseen, kuuluisaan lautapeliin.
Testattu SuPo 3/96 **90**

Kysymykset

Super Powerin pelieskpertit vastaavat lukijoiden kysymyksiin osoitteessa:
Super Power / Lukijakysymykset,
Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Eksperttejä?

Tässä tulee pari kysymystä. 1. Mitä eroa on AM2:lla ja AM3:lla? 2. Kuinka monta pelaajaa voi pelata yhtaikaa Ridge Racer Revolutionin jatko-osaa? 3. Luetteko te edes teille lähetettyjä vinkkejä? Olen lähettänyt teille niitä vaikka kuinka paljon, mutta mitään ei ole tapahtunut. 4. Eikö Nintendon ole aika vaikea kilpailla PlayStationia ja Saturnia vastaan niin vähäisellä pelitarjonnalla?
Vinkki: Kirjoittakaa vähemmän huonoista peleistä (kuten Bubsy II) ja enemmän hyvistä peleistä.
Reetu

Hei Reetu,

1. AM2 ja AM3 ovat Segan kaksi suurinta ja tunnetuinta pelinkirjoittajatiimiä. AM2:n pelejä ovat Virtua Fighter, Daytona USA ja Virtua Cop. AM3 on tehnyt pelit Sega Rally ja Manx TT. 2. Sitä ei Namco ole vielä paljastanut. 3. Me luemme kaikki meille tulevat kirjeet. Vinkkisivuille tulee paljon postia, eikä tilaa ole kuin kaikkein kysytyimmille vinkeille. 4. Super Mario 64 on upea peli, mutta N64:n vaatimaton pelikirjasto on jo hidastanut konsolin myyntiä Japanissa.
SUPO

Hello Super Power,

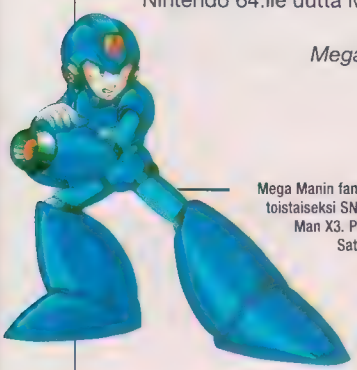
1. Onko kaikki SNK:n kolikkopelit konvertoitu NeoGeolle? 2. Milloin Samurai Spirits RPG julkaistaan Neo Geolle?, PlayStationille ja Saturnille? Onko Neo Geo hyvä vehje?
Terveisiä Loviisalle.
David

Hei David,

1. Ainakin kaikki viime vuosien uutuudet. 2. Neo Geo CD -versio julkaistaan Japanissa syyskuussa ja 32-bittiset versiot vuodenvaihteessa. 3. Teknisesti Neo Geo on kelpo laite, mutta sen pelit ovat älyttömän kalliita, jollei omista CD-versiota.
Loviisalta terkut takaisin.
SUPO

Hei SuPo!

1. Kuulin, että Mega Man X4 on tulossa. Milloin se julkaistaan? 2. Ovatko Mega Man X2 ja Mega Man 7 sama peli, koska Mega Man X:n pitäisi olla Mega Man 6? 3. Miksi Capcom konvertoi Mega Man X3:n suoraan PlayStationille SNES-kasetilta eikä tee uutta ja paremmilla grafiikoilla varustettua versiota? 4. Tuleeko Nintendo 64:lle uutta Mega Man -peliä?
Mega Man-fan



Mega Manin fanit saavat tyytyä toistaiseksi SNES-peliin Mega Man X3. PlayStationille ja Saturnille ilmestyy loppuvuodesta Mega Man 8.

Hei fani,

1. Se julkaistaan luultavasti ensi kesänä, mutta jo talvella tulee PlayStationille ja Saturnille Mega Man 8. 2. Tavallisella Mega Man -sarjalla ei ole mitään tekemistä Mega Man X -sarjan kanssa. Ensimmäiset kuusi Mega Man -peliä julkaistiin NES:lle, seiska SNES:lle ja pian ilmestyvä kahdeksikko 32-bittisille. Mega Man X -sarja on oma juttunsa, ja sen pelejä on toistaiseksi vain SNES:lle. 3. Capcomia ei kiinnostanut tehdä uutta, hyvää peliä, vaan he päättivät rahastaa Mega Man -faneilta viimeisetkin pennoset. 4. Capcom aikoo tehdä pelejä Nintendo 64:lle, joten eiköhän sieltä seasta uusi Mega Mankin putkahda. Mitään ei ole kuitenkaan vielä virallisesti vahvistettu.
SUPO

Hei,

1. Tuleeko Nintendo 64:lle olympialaispelejä? 2. Paljonko N64-pelit tulevat maksamaan? 3. Miksi te ette arvostele tavallisia Nintendo-pelejä? 4. Kertokaa N64-peleistä Robotech. 5. Milloin Track & Field III ilmestyy? 6. Onko Mortal Kombat 64 hyvä? 7. Kuka teillä vastaa lukijakysymyksiin? 8. Onko N64:n Link-peli hyvä? 9. Tuleeko N64:lle jalkapallopelejä? 10. Mitä pelejä N64:lle julkaistaan ensimmäisenä? 11. Milloin N64 tulee Suomeen?
P.S. Super Power on huippulehti!
Scorpion & Rayden

Neo Geolle tehdään edelleen hyviä pelejä. Yksi niistä on Samurai Spirits RPG.

Hei,

1. Ei ainakaan lähimmän puolen vuoden aikana. 2. Siitä ei ole vielä mitään tietoja, mutta veikkaamme, että noin tuplasti sen mitä CD-pelit maksavat. 3. Koska uusia NES-pelejä ei enää valmisteta. 4. Pelin sisällöstä ei ole muita tietoja kuin että se perustuu manga-sarjakuvaan. 5. Se on jo julkaistu PlayStationille nimellä International Track & Field. 6. Ainakin se näyttää lupaavalta. Syksyn aikana teemme spesiaalin, jossa kerromme enemmän peleistä Mortal Kombat 64, Mortal Kombat Trilogy ja Mortal Kombat 4. 7. Super Powerin aivotrusti. 8. Siltä odotetaan suuria. 9. Kyllä, Electronic Artsilta tulee FIFA Soccer 64 ja Konamilta 64-bittinen jatko-osa pelille International Superstar Soccer Deluxe. 10. Luul-tavasti Super Mario 64, Pilotwings 64 ja Wave Race. 11. Virallista tiedonantoa asiasta ei ole, mutta Nintendon pääjohtajan puheiden perusteella eniten veikataan päivämäärää 31. maaliskuuta 1997.
SUPO

Hei Supo!

1. Milloin NHL '97 ilmestyy PlayStationille? 2. Tehdäänkö Loadedille jatko-osaa? 3. Onko NHL Powerplay yhtä hyvä kuin NHL Face Off? Tuleeko PlayStationille Final Fantasy-pelejä? Jos tulee, niin milloin? 5. tuleeko PlayStationille Alien Trilogy 2 tai joku vastaava? 6. Kumpi beat 'em up minun kannattaisi ostaa, Street Fighter – the Movie vai Tekken 2? Kiitos hyvästä lehdestä.
MC Strong

Hei,

1. Peli valmistuu 18. lokakuuta, mutta Computer 2000:n listoilta sitä ei löydy. 2. Kyllä vaan, uutukaisen nimi on ReLoaded. 3. Se nähdään ensi numerossa olevasta NHL Power Playn arvostelusta. 4. Final Fantasy VII julkaistaan Japanissa joulukuussa, USA:ssa se julkaistaan toivottavasti ensi vuoden aikana nimellä Final Fantasy V. 5. Acclaimilla on suunnitelmia Alien Trilogyn jatkoksi. Ensin täytyy varmaankin odotella uutta elokuvaa. 6. Tekken 2 ilman muuta!
SUPO

Hei Super Power!

Minä olen uusi tilaaja, ja haluaisin vastaukset pariin kysymykseen. Löysin vuoden 1993 Nintendo-lehdestä jutun Super NES:n CD-asemasta. Tuliko se ikinä Suomeen asti, ja mitä se siinä tapauksessa maksaa?
TK

Hei,

Sonyn ja Nintendon yhteistyö SNES-CD-aseman kehittämiseksi kuivui kokoon, mutta Sony jatkoi projektia omin päin. Projektista sukeutui aivan uusi konsoli, jota myydään Suomessa alle kahden tonnin. Laitteen nimi on PlayStation.
SUPO

Heippa,

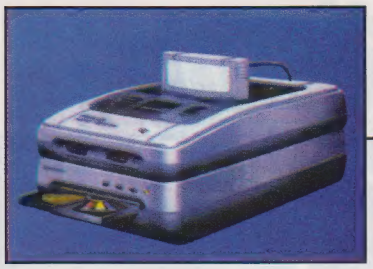
1. Viime numeron sisäkannessa oli Veb Directissä Nintendo 64. Miten se on mahdollista? Eihän kone varmaan ole vielä Suomessa. 2. Onko kyseinen laite USA-versio? 3. Tuleeko Nintendo 64:lle adapteri, jolla voi pelata USA- ja Japan-pelejä? 4. Käykö Nintendo 64:lle samoin kuin SNES:lle, että sen roolipelejä ei tuoda Eurooppaan? 5. Onko 64DD Nintendo 64:n CD-asema ja tuleeko se Suomeen? 6. Kuinka paljon Nintendo 64 tulee loppujen lopuksi maksamaan? 7. Näyttäisitte nyt ryhmäkuvan toimituksesta ja avustajista. 8. Ostaakohan kukaan pelejäni, kun muutamista niistä puuttuu kotelo tai ohjeet?

Terveisin Langaton

Moi Langaton,

1. & 2. Kyseessä on ymmärtääksemme USA-versio. Lehdessämme mainostettavista tuotteista saa parhaiten tietoa kun soittaa suoraan ilmoittajalle. 3. Nintendo yrittää varmasti parhaansa, jotta sellaista ei pystyttäisi rakentamaan, mutta eiköhän joku sellaisenkin vielä väsää. 4. Tällä hetkellä suurempi murheen aihe on se, että tuleeko Nintendo 64 -konsoli ylipäätään Eurooppaan. 5. 64DD ei ole CD-asema, vaan sille voi myös kirjoittaa. Se esitellään ensimmäistä kertaa marraskuussa Shoshinkai-messuilla, sen Suomessa julkaisemisesta emme osaa sanoa mitään. 6. 64DD-aseman kanssa aika paljon. USA:ssa pelkkä konsoli maksaa saman verran kuin PlayStation ja Saturn. 7. Olemme jo julkaisseet kuvan Loviisasta, ja se saa riittää. 8. Yrittämällähän tuo selviää.

SUPO



Tältä Nintendon SNES-CD-aseman piti näyttää. Jotkut pelitalot olivat jo aloittaneet SNES-CD-pelien tekemisen, kun koko projekti yhtäkkiä kaltattiin.

MYYDÄÄN

Game Boy + muuntaja + 9 peliä, esim Mortal Kombat 2. Hp. 1400,-. Myös muita pelejä.
puh: 914 – 762 294 / Henri Rehell

Megadrive + ohjain + 10 peliä, esim. NHL '96. Hp. 1250,-.
puh: 09 – 685 2228

OSTETAAN

SNES: Super Bomberman 2-3, Mickey Mania, F-Zero, DR Mario & Tetris, Chuck Rock, Action Replay 3. GB: Zelda IV, Donkey Kong, Donkey Kong Land, Super Mario 2-3, Metroid II. NES: Action Replay.
puh: 918 – 780 8286 / Kimmo

PlayStation-pelejä kaikenlaisia, pyydä puutelistani, vaikka kaikki pelisi heti käteisellä + maksan postikulut. Myös vaihto käy (vain PAL-pelit).
puh: 08 – 554 1674 / Jukka

VAIHDETAAN

PlayStation + tarvikkeet. Vaihto PlayStationin peleihin.
puh: 08 – 554 1674 / Jukka

PlayStationin Tekken Actua Socceriin, X-Comiin tai Raymaniin.
puh: 90 – 876 9392 / Antti

Game Boyn Tetris 1:n Zeldaan ja Super Nintendon NHL 95:n Super Mario Kartiiin tai Super Bomberman 2:een.
puh: 921 – 435 6829 / Joni Salmi

SNES-peli Metroid 3 Mortal Kombat 3:een.
puh: 914 – 415 964

TÄLLÄ PALSTALLA JULKAISTAAN ILMAISEKSI LUKIJOIDEN OSTO-, MYYNTI- JA VAIHTOILMOITUKSIA. YLIPITKISTÄ JAARITUKSISTA SAKSITAAN SURUTTA TURHA PAINOLASTI POIS. OTTAKAA MALLIA JO JULKAISTUISTA ILMOITUKSISTA. OMIA ILMOITUKSIA VOI LÄHETTÄÄ POSTIKORTILLA OSOITTEESEEN:

SUPER POWER / LUKIJAILMOITUKSET, KUSTANNUS OY SEMIC PL 317, 33101 TAMPERE

NINTENDO 8 - BIT
SUPER NINTENDO
GAMEBOY

PUOLENKUUN PELIT KY

MEGADRIVE
SATURN
PLAYSTATION

PL 26, 90571 OULU

PUH: 981 - 555 6587

AVOINNA ARKISIN 10-19, LAUANTAISIN 12-15.

PLAYSTATION
Laitepaketti, Demo-CD 1450

SEGA SATURN:

Sega Saturn + Demo CD	1795
3D Lemmings	349,-
Alone in the Dark	349,-
Bubble Bobble I & II	269,-
Cyberia	349,-
Euro 96 Soccer	389,-
Gun Griffon	349,-
Loaded	319,-
NHL All Stars Hockey	199,-
Nights + 3D ohjain	499,-
Panzer Dragoon II	399,-
Pro Pinball - The Web	319,-
Sega Rally	389,-
Shining Wisdom	349,-
Slam n Jam 96	349,-
Street Fighter Alpha	349,-
Theme Park	349,-
Ultimate MK 3	299,-
Virtua Cop + Ase	499,-
Virtua Fighter 2	389,-
X-Men: Children of Atom	399,-

SEGA MEGADRIVE:

Laitepaketti, sis. pelin	750,-
Asterix	199,-
Donald Duck II: Maui	349,-
Ecco the Dolhpin II	199,-
FIFA Soccer 96	349,-
NBA Live 96	349,-
Mortal Kombat 3	349,-
NHL Hockey 96	349,-
Sonic & Knuckles	199,-
Sonic the Hedgehog 3	299,-
Toy Story	299,-
Worms	349,-

SUPER NINTENDO:

Laitepaketti + DKC-peli	950,-
Donkey Kong Country II	499,-
Doom	369,-
F1 Championships	529,-
Mario Kart	429,-
Megaman X3	529,-
NHL Hockey 96	329,-
Puzzle Bobble	349,-
Secret of Mana	499,-
Super Mario World II	429,-
Toy Story	529,-
Worms	529,-

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	349,-
Alien Trilogy	349,-
Alone in the Dark	329,-
Cyberia	349,-
Fade to Black	339,-
Formula 1	349,-
Gunship 2000	349,-
Impact Racing	349,-
NBA Live 96	329,-
NHL Face Off	319,-
Olympic Games / Soccer	349,-
Panzer General	349,-
Pro Pinball - The Web	329,-
Resident Evil	329,-
Ridge Racer Revolution	329,-
Road Rash	349,-
Slam n Jam 96	329,-
Space Hulk VOTBA	339,-
Street Fighter Alpha	329,-
Time Commando	349,-
Track & Field	349,-

PARHAAT PELISI SAAT MEILTÄ!

SOITA JA TILAA ILMAINEN ESITE!

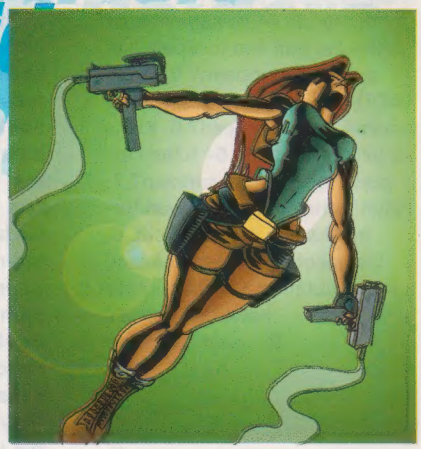
SEURAAVASSA NUMEROSSA:

Tekken 2

Arvostelu ja täydellinen peliopas Namcon beat 'em up -sensaatiosta.

Tomb Raiders

Core on luonut PlayStationille ja Saturnille talven suurimman seikkailun, jonka innoittajina ovat olleet *Resident Evil*, *Doom* ja *Super Mario 64*.



Final Fantasy VII

Square on ylittänyt itsensä. *Final Fantasy VII* lyö kaikki muut laudalta.

Destruction Derby 2

Pelti paukkuu taas.

Suurraporteissa mm. Japans Tokyo Game Show, kolikkopelimessu JAMMA '96 ja eurooppalainen messu ECTS, ja uusimmat tiedot peleistä *Resident Evil 2*, *Sega Touring Car*, *Street Fighter vs. X-Men* sekä Segan uudet Sonicit.

SUPER POWER 10/96

STAR GAMES

presents:

Sony Playstation

Alien Trilogy.....350,-
Aquanauts Holiday.*.....365,-
Chronicles of Sword.*.....365,-
Die Hard Trilogy.*.....365,-
Final Doom.*.....365,-
Fade to Black.....350,-
Formula 1.....350,-
Gunship.....350,-
Int. Track and Field.....350,-
Muistikortti 8 Mega.....345,-
NHL 97.*.....365,-
Panzer General.....350,-
Resident Evil.....350,-
Space Hulk.....350,-
Tekken 2.*.....365,-
Wing Commander 3.....350,-
Worms.....320,-
KYSY TARJOUSPELIT.....!!!

Sega Saturn

3D Lemmings.....375,-
Euro 96.....385,-
Legend of Thor.....365,-
Need for Speed.....375,-
Panzer Dragoon 2.....350,-
Road Rash.....375,-
Sega Rally.....385,-
Shining Wisdom.....350,-
Ultimate Mortal Kombat3..350,-
Virtua Fighter 2.....385,-
Worms.....350,-
Nights.....395,-
Nights+Pad.....495,-
NHL 97.*.....385,-
Die Hard Trilogy.*.....385,-
KYSY LISÄÄ.....!!!

Super Nintendo

NHL 97.*.....425,-

Megadrive

NHL 97.*.....385,-

Super Nintendo, Megadrive,
PC CD-Rom

*-COMING SOON

TULE TESTAAMAAN PELISI !!!

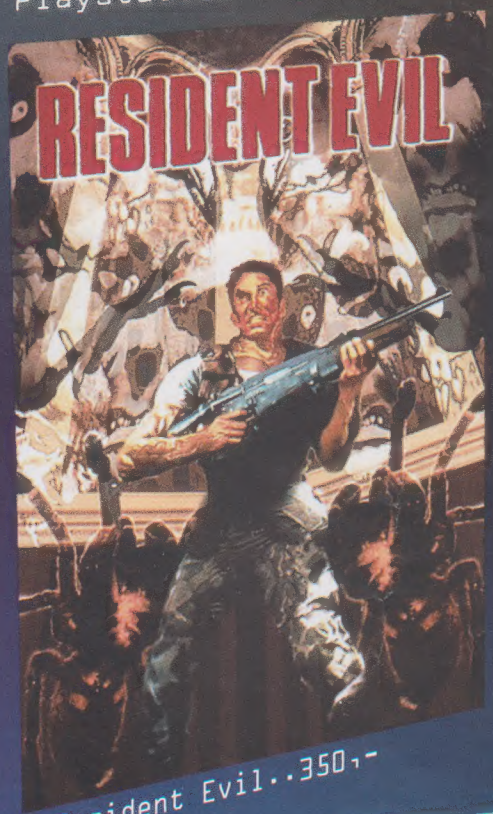
STAR GAMES

JUST CALL:09-584 00 124

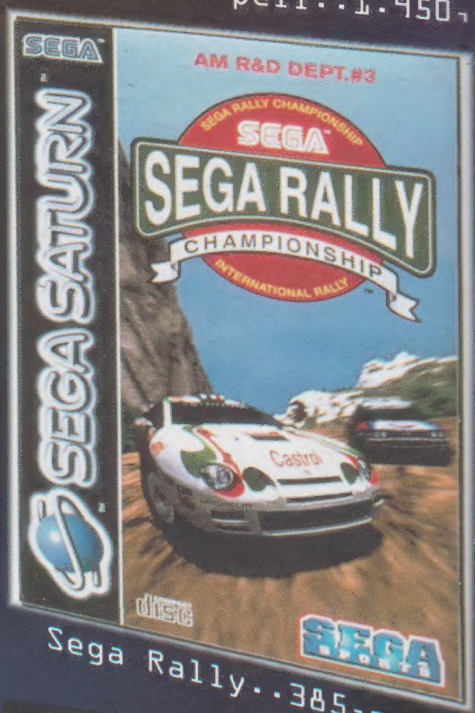
TAR GAMES Oy
erikinkatu 42, 00180 H:ki,
. 09-584 00 128
-MAIL:stargames@stargames.inet.fi

PlayStation + peli 1.690,-

Saturn + peli..1.950,-



Resident Evil..350,-



Sega Rally..385,-

Formula 1..350,-

Nights...395,-

GAME HOUSE

Tuplat!

Nyt 3 D ohjain ja Saturnin huippupeli yhdessä !

Kuvako tärähtänyt?

Kohta tärähtää kunnolla jos et osta tätä peliä !

Nyt Saturnin ostajalle yllätys!

Muista, että jotkut tuotteet ovat Joy Boy Clubilaiselle edullisempia !!

GAME HOUSE

Tampere
33100
Rautatienkatu 18
p.03-223 1333
F.03-223 1334

Turku
20100
Eerikinkatu 17
puh/fax
02-251 5690

Vantaa
01300
Unikkotie 9
puh/fax
09-873 3691

Kuopio
70110
Suokatu 30
p.017-580 0560
F.017-580 0561